

EXCLUSIFLA DÉMO DE
RED FACTION**DOSSIER**NEVERWINTER
NIGHTS**PREVIEW**EVIL TWIN ET
JEDI KNIGHT II

N 140 Septembre 2001 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

L 9338 - 18 35.000 F - 5.95€

Gen4

>PC CD-Rom

www.gen4pc.com

RED FACTION

Le tueur de Half-Life ?

MAX PAYNE

Le jeu d'action au
ralenti enfin en test!

DUNE FAIT SON CINÉMA

Les jeux Frank Herbert's
Dune et Dune Generations

News Les premières infos et artworks de Hitman 2 - Deus Ex 2 et Thief III : actus et images des deux prochains jeux de Warren Spector - Zorro : le chevalier masqué débarque sur PC... **Preview** Red Faction : sur les traces de Half-Life - Evil Twin : un jeu de plates-formes stylé et résolument adulte - Jedi Knight II : ressortez votre sabre laser... **Sujet** Neverwinter Nights : tout sur le jeu de rôle 3D le plus ambitieux du moment - Les épices de la passion : action-aventure ou massivement on-line, Dune fait son cinéma ! **Tests** Diablo II Lord of Destruction - Baldur's Gate II Throne of Bhaal - Max Payne - Une huit en enfer - Myst III - MechCommander II... **Multit** Les modes réseau d'Operation Flashpoint sous toutes les coutures - Le nouveau serveur PVP d'Everquest testé pour vous - Wanted L'ext le mod du mois... **Hardware** Comparatif des graveurs nouvelle génération - Les dernières infos sur le Radeon 8500... **Soluce** Finissez Operation Flashpoint.

WARRIOR KINGS



LA PROCHAINE RÉVOLUTION
EN MATIÈRE DE JEU DE STRATÉGIE
EN 3D TEMPS RÉEL.



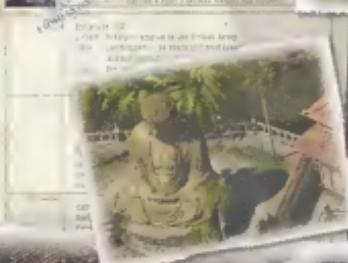
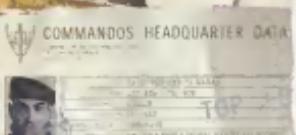
DANS UN MONDE MÉDIEVAL FANTASTIQUE, où DE PETITS ROYAUMES S'AFFONTENT DANS UNE LUTTE PERMANENTE POUR LA SUPRÉMATIE : SUR UNE TERRE DE CHAOS, PEUPLÉE DE CHEVALIERS ET DE DÉMÔNES, VOUS ÊTES LE SOUVERAIN D'UN NOUVEAU ROYAUME, NÉ DES CENDRES DE CE QUI FUT JADIS UN PUISSENT EMPIRE. POUR REDONNER À CE ROYAUME L'ÉCLAT DE SA GRANDEUR PASSÉE, VOUS DEVREZ FAIRE REHAÎTRE L'ORDRE DU CHAOS ET RÉUNIR TOUTES CES TERRES DIVISÉES EN UN UNIQUE ET PUISSENT EMPIRE, GOUVERNÉ PAR UN SEUL WARRIOR KING : VOUS.



PC
CD
ROM

"SORTIE NOËL 2001"





WWW.EDDOS.COM
06 92.66.19.22
34-35 EDDOS
JUINEX ET GARDIEN
DES EDITIONS



PATRIOTE

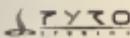
L'ATTENTE FUT LONGUE,

L'OCCUPATION UN CAUCHEMAR, MAIS L'HEURE A SONNE !

COMMANDOS

www.commandosgame.com

Nouveau moteur graphique 3D • Interventions en Inde, Japon, Indochine, Thaïlande, Pacifique Sud, France, Allemagne, Antarctique... • 10 missions aux textures uniques • Niveaux de nuit et cycles d'intempéries • Les soldats ennemis communiquent entre eux et s'adaptent à vos tactiques • Exploration intérieure de l'ensemble des édifices et véhicules du jeu • Rotation à 360° des yees extérieures et intérieures • 3 niveaux de difficultés (facile à réaliste) pour tous les joueurs • 9 personnages jouables (dont 3 nouveaux : un chien, un voleur, une séductrice) • Compétences multiples et réalistes des personnages • Modèles physiques des véhicules et des personnages ultra réalistes • Possibilités de conduire tous les véhicules du jeu • Système d'inventaire : récupération et échanges d'objets et d'armes • Les ennemis vous voient, vous entendent et réagissent en conséquence • Possibilité de "zoom" optimisée • Sauvegardes permanentes • Mode réseau multijoueur coopératif.



TOMB RAIDER LE FILM P.106



MAGAZINE

1 **En couverture**
Warcraft III

Le prochain jeu de Blizzard, star de notre dossier E3.

10 **Le CD-ROM et le DVD-ROM**

Une tonne d'exclus ce mois-ci dont Startopia et Alone 4 !

16 **Les News**

Jedi Knight 2, le film Final Fantasy et plein d'autres choses.

38 **Hors-sujet**

Trois pages pour couvrir l'actualité débordante de cet été.

150 **Hardware**

Les cartes graphiques sont à l'honneur dans ce numéro.

166 **Courrier des lecteurs**

Le Teignard est content, il a enfin des lettres intéressantes !

194 **Next**

Tout ce qui ne sortira pas en septembre est dans cette page.

PREVIEWS

42 **Train Simulator**

Une sorte de version ferroviaire de Flight Simulator.

44 **Une nuit en enfer**

Un shoot 3D signé par les auteurs de Devil Inside.

46 **MechCommander II**

De la stratégie temps réel mettant en scène des robots.



SUJETS

50 **Spécial E3**

44 pages sur les plus gros jeux de l'E3, salon pro de jeux vidéo.



106 Tomb Raider : le film

Historique d'une production à très gros budget.

114 Alone in the Dark 4

Edward Carnby est de retour... Mais il n'est pas seul !

120 Startopia

Sauriez-vous créer la plus belle des stations orbitales ?

126 Anachronex

Ion Storm nous livre un jeu unique, mélange de genres.

130 Half-Life : Blue Shift

Retour à Black Mesa dans la peau d'un agent de sécurité.

132 Cycling Manager

Un nouveau genre est né : le management d'équipes cyclistes.

134 Gangster 2

En attendant Mafia, devenez quand même parrain.

136 Sudden Strike Forever

Attention, add-on à réservé aux passionnés du genre.

138 The Outforce

De la stratégie temps réel dans l'espace... mais pas en 3D.

140 Road to India

Visitez l'Inde dans un jeu d'aventure grand public.

**Édito**

Pour commencer cet édito, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. Je commence par laquelle ? La mauvaise, d'accord. Cette année, pas de numéro d'août de Gen4 (chouette, la direction nous donne des vacances !). La bonne, c'est que vous tenez entre vos mains un numéro plus gros que d'habitude, 196 pages dont 141 de rédactionnel (les rançonneurs pourront ainsi calculer le nombre de pages de pub sans trop se fatiguer, merci qui ?), 141 pages dont un énorme sujet sur l'E3, le plus grand salon professionnel de jeux vidéo. Des jeux absolument généraux qui arrivent aux projets des plus grands développeurs (Bill Roiper, Warren Spector, Richard Garriott, etc.), vous saurez absolument tout (après avoir lu le dossier, évidemment) ! L'autre bonne nouvelle (oui, finalement, il y avait une mauvaise et deux bonnes), c'est que nos CD et notre DVD sont pleins à craquer et, excusez du peu, avec beaucoup d'exclusivités, telles que la démo d'Alone 4, de Startopia, ou encore le court-métrage Counter-Strike. Voilà qui devrait tout de même vous faire patienter pendant deux mois. Et si ce n'est pas le cas, vous pourrez toujours prendre votre dose de jeux vidéo au cinéma puisque deux films à gros budget sortent cet été : *Lara Croft : Tomb Raider* (27 juillet) et *Final Fantasy : les Créatures de l'esprit* (15 août). Rassurez-vous, on vous en parle également dans ce numéro. Alors, il ne s'annonce pas si mal que ça, ceff été, non ?

Sébastien Tasserie

142 News

Midgard, Neverwinter Nights... Que du bon !

144 CPL et Lan Arena 6

Compte-rendu des deux derniers événements MultiJoueur.

146 Anarchy Online

La bêta 4 a commencé. Quels changements à noter ?

148 Strike Force

La version pour Turnement de Counter-Strike...

170 Black & White

Mission par mission, allez jusqu'à la fin de ce jeu mythique.



BLACK & WHITE P.120



P.120

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



www.vicelointeractive.fr

**9000 NUMBER
SOLUTIONS & ASSISTANCE
1-866-626-1026 www.9000.com
9000 Virgin Islands 1-877-974-
ENCORE PLUM CYPRESS**



Definitions & Drawings

PO
CD
RIO

DÉCOUVREZ L'ADD ON DE LÉGENDE

- ➊ Poursuivez les quêtes fascinantes de Baldur's Gate™ II : Shadows Of Amn
- ➋ Dénouez les mystères de la Tour de Garde et explorez une dizaine de nouveaux lieux magiques
- ➌ Lancez une dizaine de nouveaux sorts et gagnez une trentaine de nouvelles habiletés extraordinaires
- ➍ Rencontrez une quinzaine de nouveaux monstres et créatures féroces
- ➎ Incarnez une nouvelle classe de personnages issue des dernières règles AD&D : le Mage Extrême
- ➏ Plus d'une cinquantaine d'heures d'aventures pour les joueurs aguerris



LA PRESSE DÉJÀ ENVOÛTÉE

« VOICI DE QUOI RALLONGER LA DURÉE DE VIE DE BG 2 DE QUELQUES CENTAINES D'HEURES »

PC JEUX

MAI 2001

ENCORE PLUS, ENCORE MIEUX.

Gen4
PC CD Rom

JUIN 2001

« UN VOLLET QUI S'ANNONCE AUSSI BIEN S'IL N'EST MÊME QU'UN PETIT CHOU. »

jeuS+jeuS

MAI 2001

« UNE EXTENSION INDISPENSABLE »

PC team

JUIN 2001

ACHEVEZ VOTRE DESTINÉE...

WWW.INTERPLAY.COM/BG2THRON

CD-ROM Red Faction

Cela fait des mois que nous vous en parlions, vous allez enfin pouvoir essayer le fameux shoot 3D signé Volition. Red Faction vous propose 100 heures, en pleine révolution opposant miniers et dirigeants dans une même périphérie. L'objectif est d'un véritable scénario où les miniers débloquent, grâce aux mines, de nombreux véhicules qu'il est possible de détruire mais aussi de survoler, d'un puissant moteur de Cho-Moto qui vous permet de modifier l'environnement en temps réel à coup de roquette.



Cessez de pleurer ! Les vacances sont terminées mais les affaires reprennent. La course de Noël s'engage et après les vidéos, ce sont les démos qui se bousculent au portillon. Comme d'habitude, il y en aura pour tous les goûts : shoot, gestion, stratégie, jeu de rôle, conduite.

DÉMOS JOUABLES

- Chez Microsoft, on mange du Mech à toutes les sauces.
- Une nuit en enfer **CD1**
- Conquest Frontier War **CD1**
- Magic: Starter **CD1**
- MechCommander 2 **CD1**
- Six-doo X-team Racing **CD1**
- Ego **CD1**
- Red Faction **CD1** *Exclusif*
- Anachronex **CD2**

VIDÉO

- Diablo II : Lord of Destruction **CD1**

GOODIES

- Patches **CD2**
- Fonds d'écran **CD2**
- MP3 Red Faction **CD2**
- Goodies Black & White **CD2**
- Mod Wanted pour Hellfire **CD2**
- Winamp 2.76 **CD2**
- Power Strip **CD2**
- Tweaker Radeon **CD2**

Après la simulation de combat, voici un jeu de stratégie dans lequel vous dirigerez une petite équipe d'intervention. Équipez vos robots, attribuez des compétences à vos hommes et partez en mission. Les objectifs sont variés, le moteur 3D fournit le de détails, la tactique est à l'honneur (camouflage, prise en compte de la hauteur, etc.) avec une petite portion de gestion (soutien logistique, bref, encore une excellente exploitation de cet univers).



CD-ROM Conquest Frontier War



ENTRE STARCRAFT ET HOMEBLITZ Motoc 3D et jouabilité 2D, c'est le nouveau jeu de stratégie des créateurs de StarCraft.

CD-ROM MechCommander 2



avec tout plein d'accessoires de l'époque
qui servent à rien, mais qu'il faut!

DDP BOX

ddp

ÇA NE MARCHE PAS ?

- Les CD-ROM et DVD-ROM **Gravé** ne sont pas utilisables avec un programme antivirus recent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient tous/ses plusieurs d', **AUCUNE GARANTIE** ne peut être déclinée concernant l'éventuel, un bug, une malicieuse, une perte de données ou tout qui pourrait survenir. Pendant ce temps, il est recommandé de toujours à remplacer tout CD ou DVD gravé. Cet arrangement n'est applicable que sur le CD ou le DVD.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Une nuit en enfer

■ Après Devil Inside, le studio hollywoodien de Gramercy Park présente de nos jours avec cette suite virtuelle d'une nuit en enfer, le film de Rodriguez, et Tarantino, L'héritage, enfermé dans un navire-punisseur et assailli de quelques humains, doit faire face à une horde de vampires, des armes variées, des armes mortelles, déviant, inviolable, dévastante et de l'action non stop sont les ingrédients de ce sauna à la troisième personne. Pour profiter pleinement de son résultat, il faut faire l'impasse sur l'humour.



Anachronox

■ Un vaste univers futuriste menacé de destruction, un héros et ses amis pour le sauver, des points d'expérience à collecter puis à reporter, des tonnes d'équipements : Anachronix a toutes les caractéristiques d'un jeu de rôle. Normal, c'est un mais à la source console. Les combats en semi-temps réel sont hyper dynamiques et l'aventure assez drôle (vos compagnes sont imposées mais comme vous pourrez le constater, l'ambiance comme le scénario sont très prenantes).



SECTION 3: Mouvements de caméra, effets spéciaux, et fait divers



FROM DUSK TILL DAWN UNE NUIT EN ENFER

"Les fans d'action seraient bien inspirés de suivre la chasse de prise"

Gonf



Disponible maintenant sur PC

**Seth Gecko revient chasser les vampires...
Et ils ont gardé une dent contre lui**



- Scénario original - Scén. & I - Echafnage dynamique - Monstres mode "Predator®" - IA de grille
- Jeux multijoueur en Head-to-Head à la "Mafia®" - Cinématiques temps réel - Jouable en ligne ou dans un bureau
- Un combat avec visée laser sur classique Beretta - Lance Flammes - Fusil de sape - Arbalète - Lance-sabre-épée - Pistolet chasse-vampires
- Un ensemble de missions, symboles et armes écrit par Hubert Chardot, créateur de la série très humoristique "Les Dark" ®

DÉMOS

- Crazy Factory
- Une nuit en enfer
- Conquer: Frontier War
- Max Payne
- MechCommander 2
- Sir dos X-kleem Racing
- Echelon
- Red Faction (Exclusif)
- Anachronos
- Tropico

VIDÉOS

- Diablo II : Lord of Destruction

VIDÉOS

FORMAT DVD

- Neverwinter Nights interview
- Neverwinter Nights création de niveau
- Neverwinter Nights extrait de jeu
- Max Payne

GOODIES

- Patches
- Fonds d'écran
- Musique MP3 de Red Faction
- Goodies Black & White
- Mod Map pour Half-Life
- Pack Map Tournament
- Pack Map Half-Life
- Pack Map Quake III
- Winamax 2.26
- Power Strip
- Tawakon: Radaroh

Neverwinter Nights



Neverwinter Nights est un projet particulièrement ambitieux qui démontre le plaisir des fans de jeux de rôle, dans la mesure qu'il est un jeu de rôle dans lequel les joueurs doivent créer leur histoire. Bien que cela ressemble à un jeu de rôle en ligne commun, mais bien plus, ce qui permet de créer une véritable aventure. Scénarios simples, personnages non joueurs, lieux à explorer infinis à débloquer, missions de jeu simple, etc., tout peut être trouvé dans ce jeu. Il est temps de ce tutoriel d'introduction à travers ce jeu de rôle.

DVD Gen4

Les heureux lecteurs de la dernière version DVD de Gen4 auront droit à une démo supplémentaire (celle de Tropico) mais en plus, ils seront gâtés question vidéos : des phases de jeu de Max Payne et un long reportage sur Neverwinter Nights, qui devrait combler les amateurs de jeux de rôle.

■ Si vous avez toujours rêvé d'être président à la place du président, alors Tropico est fait pour vous. Ce jeu de gestion vous permet en effet de diriger un pays, de développer son industrie et de veiller à l'amélioration de la qualité de vie sauf que... nous sommes dans une république bananière, vous êtes un horrible dictateur, votre population ne vous aime pas vraiment, des groupuscules révolutionnaires fomentent des complots et tous vos efforts n'ont qu'une seule et unique finalité : vous enrichir ! Édifiant mais le sujet est heureusement traité du bon de l'humour.



La vérité, il est bon ce café. Il est fort et doux à la fois. C'est quoi ?

C'est Nes de Nescafé, Patrick

En revanche Serge, tu me fais de la peine avec ta chemise. Tu vas à un concours de bigoudis ou quoi ? C'est quoi cette chemise de gonzesse ?

T'es fou ! Maintenant, elles aiment le côté viril et fragile... Un peu comme Nes, fort et doux à la fois. Je te jure Patrick, c'est un attrape-minelettes.

Tu sais quoi Serge, t'as dû te tromper de tissu alors. Ça, c'est un attrape-couillons.



**LA VÉRITÉ, AVEC NES DE NESCAFÉ,
GAGNEZ UN VOYAGE DE RÊVE
À CADIX EN ANDALOUSIE ! (1^{er} prix)
UN LECTEUR DE DVD TOSHIBA ! (2^e et 3^e prix)
ET DES DIZAINES D'AUTRES LOTS...**



DISPONIBLE
EN CASSETTE
ET DVD

P A R T I C I P E Z A U G R A N D J E U

1 Quelle est l'héroïne du film publicitaire NES ?

Colette Mme Moïse La Dame Blanche

2 Que fabrique Serge Bernamou et ses amis dans le film "La vérité si je mens 2" ?

des discours des bavardages des interviews

Le bon à tirer délivré d'acheté d'au moins 15,90-41 euros à tout acheteur physique résidant en France métropolitaine, à l'exception des membres des sociétés organisatrices et de leur famille (parents). Il suffit de répondre correctement aux deux questions d'indiquer ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse) sur papier libre et d'inscrire le tout sous pli scellé et affranchi avec le 15-10-01 à : Mme Bernamou, La vérité si je mens 2, 115, rue Cardinet 75017 Paris. Un tirage au sort le 15-11-01 désignera les 200 gagnants des lots suivants. Le voyage de 6 jours pour deux personnes en Andalousie (comprenant vol AR, hébergement dans pension, location de voiture, 2 itinéraires DVD Toshiba, 20 DVD du film "La vérité si je mens 2", 40 cassettes audio du film, la vente si je mens 2, 47 tirages du film, 50 CD-Hits-Hits, 40 Radio itinéraires, "La vérité si je mens 2", Règlement complet, remboursement de tout dépense en rapport avec la démission de règlement et 1/2 de la participation sur demande écrite à l'éditeur du jeu avant le 15-10-00. Une seule participation et un seul remboursement par jeu limité non échangeable. Règlement déposé chez Môtre Précis, bureau de justice à Paris 3^e étage sur simple demande écrite à l'éditeur du jeu. Conformément à la loi Bernamou et libérés, les participants déposent dans leur dossier, de notifications et de remise des documents personnels les concernant en écrivant à l'éditeur du jeu.

NESCAFÉ
Open Up



Sarah Connor ?

Nous n'en avons pas fini avec Terminator.

Bethesda Software passe le témoin à Infogrames Ainsi, dans l'excellente série des Future Shock exploitant exclusivement le monde futuriste post-apocalyptique de Terminator (celui où les crânes humains servent de pavés aux rhinocéros), les joueurs auront droit à deux prévus reprenant sur les licences des deux premiers films. De quel genre de jeux s'agit-il (même si un shoot 3D paraît le plus probable) ? Incarner-mimic le musculeux Schwarzy ? On l'ignore. Ce que l'on sait par contre, c'est que l'intrigue mettra l'accent sur les voyages temporals et que le premier jeu est annoncé pour printemps 2002. Dernier détail : l'éditeur français ne s'est curieusement pas porté acquéreur des droits de Terminator 3, actuellement en pré-production. Un autre pas fait chez un autre développeur ?



MOTOCROSS Il n'y a pas que la vitesse dans la vie, il y a aussi les dérapages, les sauts et les gondoles.

On the road again

Motoracer 3 va combler les fous des deux roues.

Après une longue absence et une renommée éclipsée par Superbike ainsi que Motocross Madness, la série Motoracer revient dans la course. L'équipe de Delphine Software vous permettra ainsi de piloter votre deux roues (oui, le vôtre, car il sera possible de le customiser) dans de nombreuses situations. On retrouve bien sûr les épreuves de vitesse, mais également de toutes nouvelles disciplines comme le Freestyle, le Trial (en indoor façon Bercy, comme à l'extérieur) ou bien encore le Traffic, qui vous propulsent sur les quais de la Seine où vous devrez slalomer entre les voitures. Vous pourrez aussi expérimenter des sensations de vitesse extrême avec 16 motos que vous piloterez sur 15 prestigieux circuits (Sachsenring, Suzuka, etc.). Sans compter le mode Multijoueur qui devrait promettre de bonnes parties de rigolade. Les vrombissements sont prévus pour le mois d'octobre. ■

Geotrichum m'a tuer

Pire que le virus informatique, le virus végétal !

Si l'on parvient à juguler cette tendance masochiste qu'ont les CD à se faire rayer de partout, il faut reconnaître que c'est un support plutôt flable sur lequel les données sont censées pouvoir être conservées ad vitam aeternam. Je dis bien censées, car le professeur Victor Cardenes a découvert à Beloïo (Antarctique Centrale) un pire ennemi de la galette laser : un champignon affilié à la famille des geotrichums. Le menu préféré de cet adorable spore ? L'aluminium en plat principal (dont est composée la fine couche recouvrant les CD) et de la résine polycarbonate en dessert (sur laquelle sont stockées les données). Ce « virus végétal » a né de se développer cependant que dans des conditions climatiques extrêmes. Heureusement, car on entendait déjà le nouveau credo des SAV face à des CD détecteurs : « Ah bah ! Vous devez avoir des zenzimines gloutons mangeurs de CD chez vous, mon bon monsieur ! » ■



Chaud et Froid

■ À Torn et à travers

Torn, le jeu de rôle action de chez Interplay, dont nous vous parlions dans le numéro 145 et présenté normalement à l'E3, a été purement et simplement annulé. L'équipe de développement doit se concentrer sur Fallout 3.

■ D'un support...

Monolith se chargera de l'adaptation du tant attendu Film 7ren2 prévu pour 2003. L'ancien quicksilver a récupéré la licence de Minority Report, version cinématographique d'un bouquin de Philip K. Dick, réalisée par Steven Spielberg et interprétée par Tom Cruise.

■ ... à l'autre

En attendant le film Diablo (dont les droits ont récemment été récupérés au tribunal), Blizzard sortira une bande dessinée narrant les aventures d'un barbare et d'un nécromancien aux éditions américaines Dark Horse. Crimson Skies devrait passer directement par la case cinéma chez Dreamworks (jeux 3), alors que Max Payne l'embergera dans l'escarcelle de Dimensions Film (jeux 3). Cette dernière information figure dans le manuel du jeu à côté de l'annonce d'une suite (ou d'un add-on).

■ La bouée de Kaliisto

C'est finalement un groupe d'investissement américain, le Global Emerging Market, qui s'est porté au secours de l'éditeur français Kaliisto (évidemment, c'est désormais Menadeo (évidemment) par Kaliisto comme étant à l'origine de ses problèmes financiers) qui distribuera leurs jeux.

100°C
BRULANT

CHAUD

FROID

0°C
GLACE

Tapi dans le noir

Jeu d'action-aventure pour personnage de légende.



■ HABILE DE SES MAINS Zorro dispose d'une panoplie de mouvements impasables.

Qui ne connaît pas Zorro, le cavalier noir qui surgit du fond de la nullité ? Personne ! Et c'est bien pour cette raison que Cryo et In Utero ont décidé de donner vie à ce véritable mythe sur nos PC. C'est donc dans un jeu d'action-aventure que nous retrouverons le chevalier masqué. Il se trouve pour l'occasion entièrement modélisé en 3D et doté d'animations réussies. Il monte aux échelles, court, se plaque contre les murs pour jeter un œil, se suspend aux balustrades, bref, c'est fou ce qu'il est énergique malgré son âge !

Comme beaucoup de productions du genre, vous pourrez jouer la carte de l'infiltration ou de l'action pour venir à bout des huit missions qui vous feront visiter une hacienda, un monastère et d'autres lieux fortement associés au



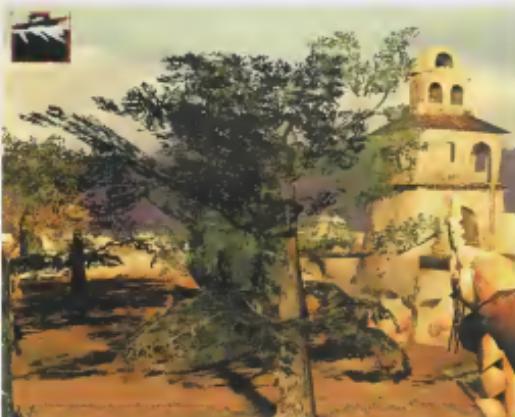
■ Y A QUELQU'UN ? Afin de rester discret, Zorro pourra s'assurer que le voile est libre.

personnage. Côté infiltration, vous aurez la possibilité de vous fondre dans le noir et d'éliminer des ennemis dans la plus grande discrétion. Côté action, même si vous pourrez utiliser d'autres armes, la part belle est donnée à l'épée. Les combats se présenteront sous

Zorro se trouve pour l'occasion entièrement modélisé en 3D et doté d'animations réussies.

la forme de séries de combos à réaliser, ceux-ci devenant de plus en plus difficiles au fil du jeu.

Un choix parmi tant d'autres puisque, volontairement, le jeu n'exploitera pas les aptitudes de Zorro à manier fouet ou monter à cheval (aptitudes très probablement réservées pour un second opus). Malgré cela, le titre développe une excellente ambiance et apparaît suffisamment intéressant. Surtout qu'en Utero a, semble-t-il, tiré des leçons de ses erreurs, comme la gestion désastreuse de caméra dans Jekyll & Hyde. Sortie prévue en novembre. ■



■ MANIÈRE FORTE. Il sera possible de passer en vue subjective et d'utiliser un pistolet pour éliminer les indésirables.



■ ET À LA FIN DE L'ENVOI... je touche ! Lors des combats, la caméra se positionne automatiquement en position latérale.



19" - MA962MT
1280 x 1440 @ 75Hz
Hub USB multimedia
643 € / 759 € P*

19" - MA901B
Entrées DVI - VGA
1280 x 1440 @ 72Hz
1280 x 1024 @ 100Hz (DVI)
Hub USB multimedia
632 € / 745 € P*

22" - MA201D
1280 x 1440 @ 74Hz
810 € / 959 € P*

22" - MA220DT
NEW*
3048 x 1536 @ 60Hz
Hub USB multimedia
999 € / 1155 € P*



17" - LA702UT
1280 x 1024 @ 65Hz
269 € / 313 € P*

17" - LM702UT
NEW*
1280 x 1024 @ 65Hz
Tube haute luminosité
290 € / 339 € P*

17" - A702HT
1280 x 1024 @ 70Hz
369 € / 429 € P*

19" - MA201B
1280 x 1024 @ 75Hz
457 € / 529 € P*



S-HS
Option Hub USB multimedia
pour moniteurs CRT
106 € / 995 € P*

ENTREZ DANS
L'UNIVERS
iiyama
www.iiyama.fr



Pour connaître la liste des partenaires Iiyama et avoir plus d'informations
Tél : 01 49 41 43 00 - Fax : 01 49 41 00 82

*Les modèles MA201D et MA220DT sont livrés avec leur hub USB. Tous les autres modèles se vendront avec une interface à un prix supplémentaire.

*Prix public.

Si vous recherchez la perfection.

Chemini d'amondron. Naturel Flat IYAMA la voie est toute tracée.

Et pour toucher au but IYAMA a associé sa culture du moniteur au top de la technologie actuelle.

Tube Diamondtron' Natural Flat pour un affichage vraiment lumineux, plus contrasté et plus net, surface parfaitement plane pour supprimer tous les reflets, design élaboré. IYAMA est aujourd'hui la ligne pure à suivre en toute quiétude pour qui veut s'élever.



POURQUOI S'EN PRIVER ?

Apple expo

Salon de la

Technologie

Stand F76 / E77

Piège de silicium

Sierra et Bruce Willis organisent une visite guidée de leur tour infernale.

En bref

■ MORT-NÉ...

Mais si deux premiers épisodes géniaux, il est peu probable que System Shock 3 passe sur le jeu. Après la faille de Looking Glass, les charts du jeu ont été dispersés entre plusieurs éditeurs et réclament beaucoup trop ? pour les fichiers.

■ ... ET MORT VIVANT

Sierra bannit les maléfiques de l'Olympus (y compris l'affection traditionnelle pour le logo infragames) au profit de deux peu cela d'Alan De constructeur d'ordinateurs qui a fait la joie des joueurs à la fin des années 80 avec de quasiment disparue, remettant à nous l'équité du tapis d'Yvesnes ?

■ WE NEED YOU

Un add-on pour Planescape est en route. Ses nouvelles armes, deux versions réélites, deux nops Sait et quatre Mythopées, voilà qui fait plaisir d'autant que le contenu est gratuit.

■ SAN SUFFIT

Sierra San devrait bientôt bénéficier d'une conversion qui intéressera plus d'un joueur qu'il n'a été jusqu'à présent. La reprise de StarCraft (à la rentrée 2001) et pour plus d'info, faire l'affaire. Myth (l'heroicité free-to-fight) attend.

■ VIVE LE VENT

Edelsoft a passé en fief que son jeu de Fred Warriors est déjà arrivé vers la fin de l'automne 2002 avec 40 missions supplémentaires des armes et variante éditeur ainsi que de nouveaux modèles.

■ ENTRE NOUS

Le petit mot pour dire que la compagnie édition du Salut du Monde du jeu tourne tout ce qui se rapporte au jeu (vidéos, guides, cartes et vidéos) se trouve du vendredi 28 au dimanche 30 septembre à l'espace Actual place de la porte d'Iéna.



■ SORTIE Avant de pouvoir faire évacuer les otages par le toit, il faudra nettoyer la zone.



LE GADGET DU MOIS

Aki dans ta chambre

Mon Home Cinéma en plastique.



Attention, attention : Bandai sort des figurines à l'effigie des héros du film Final Fantasy, Aki, Nell, Dr. Sid et leurs trois potes pas avares en déguisement d'extra-terrestres. Pour un prix très abordable (environ 100 francs, à peine 15 euros), il sera possible de jouer à la poupée avec ces jouets entièrement articulés et mesurant une douzaine de centimètres de haut (ben oui, quoi, vous ne vous attendez pas à avoir une Aki taille réelle, non ? Bande de pervers...). Et pour les plus ultra, le véhicule de transport Copperhead permettra de mieux résister à l'envahisseur (en tout cas pour la modique somme de 150 francs soit environ 23 euros, à vue de nez) : comprend Aki et trois autres passagers déjà embarqués. ■

Small Soldiers

Envoyez des héros verts au casse-pipe pour votre plus grande gloire !



■ TU VEUX UNE CANNE ? Le vieux moteur de Myth II ne gâchera-t-il pas l'intérêt du jeu ?

A priori, le moteur 3D de Myth II a vieilli. Pourtant, il a été régionalisé pour faire tourner Green Berets, une sorte d'add-on qui donne l'occasion au jeu de changer radicalement d'univers. Ici, point de morts vivants, d'archers ou de sorciers, mais des gars gars armés de M-16 qui sont là pour en découdre ! On évoluera donc dans une jungle inhospitale où il faudra opérer des raids sur des bases ennemis, récupérer des prisonniers de guerre, saboter des postes de communication et tendre des embuscades. Dix missions permettront d'occuper les généraux virtuels et un éditeur de niveaux complet autorisera la poursuite du plaisir ! Et c'est pour quand ? Take 2 devrait nous sortir ça en octobre si tout va bien. Rompez. ■

Le troisième épisode intitulé TOCA Race Driver, et prévu pour courant 2002, se focalisera en effet sur les pilotes. Le jeu sera doté d'un véritable scénario vous permettant d'incarner le pilote d'essai Ryan McKane. Vous assisterez aux nombreux rebondissements rythmant son petit monde (relations professionnelles et familiales) en fonction du résultat des courses.

Celles-ci devraient être soumises à de nouvelles règles physiques un peu plus flexibles et... Abhhhhhsplash! Tiens, une simulation qui s'est jetée par la fenêtre. Même s'il ne tourne pas à l'arcade pure, TOCA Race Driver sera attendu au virage. ■



■ UN PEU DES DEUX. Les pilotes sont fictifs mais les voitures, parfaitement réalistes.

Virage à 180 degrés

La série des TOCA prend une toute nouvelle direction.



■ JOUR DE TONNERRE Difficile, lorsque l'on voit les voitures personnalisées, de ne pas penser au film de Tom Cruise.

L'art de la guerre

Le Warcraft-killer bientôt sur nos écrans.

Oul, c'est bien comme ça qu'Ed Del Castillo, patron de Liquid Entertainment et créateur de Battle Realms, présente son jeu de stratégie en 3D : « Le jeu qui vous retirera l'envie de jouer à Warcraft III. » Prévu pour novembre, Battle Realms est en tout cas l'anti-Cossacks, puisque l'on ne pourra pas emmener avec soi plus de 25 unités ! Del Castillo, bien que responsable, avec d'autres, du célèbre Alerte rouge, en a assez de ces jeux de stratégie où « il suffit de produire plus d'unités que l'ordinateur pour gagner ». Il faudra donc privilégier la qualité, et ce ne sera pas trop difficile puisque les guerriers des quatre clans de la Chine médiévale en conflit sont capables de développer des pouvoirs magiques ou technologiques particulièrement destructeurs. Comme le jeu est aussi plutôt beau et que Del Castillo déborde de bonnes idées, on attend la preview (le mois prochain) avec grande impatience. ■



■ APPEL À HÉROS. Battle Realms mettra l'accent sur les héros, comme devait d'ailleurs le faire Warcraft III à l'origine.

RED FACTION
www.redfaction.thq.fr

SUR
AUX
VÉS
-PLUS
AUX
vidéo

WELCOME TO MARS!

ULTOR

Il ne peut
eux,
cet éminent
tre les
surer sur PC
ordre.

VOTRE VIE VIENT
DE BASCULER...

PC
60
60
60
60

PS2
60
60
60

60
60
60



■ HORRIBLE Les graphismes sont beaux et en plus, l'univers est interactif.

Sang blague

Les Tchécoslovaques veulent nous rendre fous !

Et leur même secrète pour y parvenir est... une histoire, ce qui la rend beaucoup moins secrète, du coup, un shoot 3D dans lequel vous détrouvez le rôle de l'héros Jim Dark, commandant d'officier, un luron de la force aérienne. L'objectif de son irrésistible 3D ? Un seul : deux crânes décapités mutatis-mutanté ont été réveillés dans l'espace qu'il dirigeait, alors que vous n'avez justement visiter afin de protéger ce ciel. En somme, dans cette énigme va-t-il réussir à échapper sur une histoire en rire aux révoltes fantastiques et vous apprendre l'efficacité d'un incendie incroyable. V'yez dans le temps, numériques et instruits, le jeu inclut zombies, goulus, grottes, etc., armes variées (halle, lance-flammes, couteau M-16, etc.), solaire non fonctionne mais très basé (vis, et surtout, un sublime moteur) et aussi, une surprise pour les... sauf, sauf... et le chien, autrefois aussi.

RED FACTION

ULTOR

JOIN THE REVOLUTION

Il y a en l'ordre moral face, plus les tent) et Non de reprendre en dehors

Jouez jusqu'à 32 en réseau

supplément à armes et vaisseaux modifiés ainsi que de nouveaux niveaux. **ENTRE NOUS** Un petit mot pour que la critique du salon

Rejoignez Parker et la Red Faction contre ULTOR

88 NEWS

PC2

THQ

Zanzarah pour tout le monde

Militez pour la protection des créatures fantastiques !

Elle se nomme Amy, vient de fêter ses dix-huit ans et s'est une fois encore disputé avec ses parents. Un gamine ordinaire dont la vie sera changée par une clé. Une clé spéciale qui mène au royaume magique de Zanzarah où elfes, gobelins, nains et fées se sont réfugiés pour échapper à l'inquisition et à la violence des humains. Une sorte de paradis privé qui, avec le temps, prend des allures de prison et menace aujourd'hui de sombrer dans le chaos à moins que... Vous pensez lire une news ? Erreur, ceci est une offre d'emploi pour incarner le premier rôle dans le nouveau jeu d'aventure de Funatics. Le cadre de travail est agréable avec de magnifiques jardins en 3D, les collègues fées fort sympathiques et on vous assure une formation continue en sortilèges. Seule qualification requise : des neurones. Le poste devrait bientôt se libérer. ■



■ ANGE PROTECTEUR ? Il faudra ratiser des nids à vos côtés pour faire face aux dangers de Zanzarah.

Loup yes-tu?

Bungie ne fait plus partie du Myth de Noël.

Ou, plus exactement, Myth III ne fait plus partie du catalogue de Bungie. C'est la société Mumbo Jumbo qui en a repris le développement. Ce nouvel opus intitulé *The Waffen Age* (l'ère des loups, d'ouhouhouhou le titre... diabolique) se déroulera deux siècles avant le premier jeu. Vous y incarnerez Connachl, le héros humain qui se dressa face aux envahisseurs Myrkrida et Trow. Peu de changements sur le fond : vous devrez réussir avec un nombre d'unités donné (28 différentes dont des archers, des mages, des spectres, des ogres, etc.) de multiples missions favorisant les affrontements tactiques (prise en compte de la hauteur, ligne de vue, formations). Le moteur 3D a subi un sérieux lifting affichant des unités plutôt détaillées et un joli terrain entièrement déformable. Ça sent les nains amateurs de feux d'artifice. ■



■ GRRR... Les Berserkers, avec leur look de guerriers celtiques, sont redoutables.

J'achète !

Infogrames détourne le Monopoly vers le PC.

Quand Infogrames nous annonce un jeu à licence répondant au doux nom de *Monopoly Tycoon*, on tremble, on a peur, on s'effraie ! Eh bien on a tort ! Au lieu de nous prendre une bête adaptation du jeu de société le plus célèbre du monde, les développeurs ont bien compris qu'au fond, le Monopoly était un jeu de gestion.

En reprenant le principe des couleurs qui expriment

le « code » des quartiers, la marque au tatou s'apprête à nous offrir un « Sim Capitaliste » entièrement en 3D et très bien fait. Proche de *Sim City* en moins altruiste, *Monopoly Tycoon* va lancer au joueur des défis, comme avoir le monopole de la fabrication de jouets avant 1950, bâtir et louer tant de logements dans un intervalle donné, qu'il faudra relever pour remporter la victoire. Nous avons déjà testé une première version sur des fans de gestion et le résultat est plutôt probant. Verdict définitif en octobre. ■



■ UN AIR DE FAMILLE On s'aperçoit vite que *Monopoly Tycoon* lorgne vers *Sim City 3000*.

Prince de sang, roi du rétrograde

En croisade sacrée contre les jeux vidéo.



■ L'une des grandes batailles qu'il nous faut mener aujourd'hui est de détourner nos enfants des jeux vidéo pour les rediriger sur ce qui ne peut qu'être décrit comme des « livres utiles » parce qu'ils permettent, eux, d'ouvrir l'esprit et d'enflammer l'imagination. ■ Alors, quel est cet éminent expert hautement qualifié sur le sujet qui part en croisade contre les vilains jeux vidéo ? Tout simplement le Prince Charles qui a dû jouer sur PC ou sur console à peu près aussi souvent qu'un éléphant saute à la corde. Loin de nous l'idée de minimiser l'importance de la lecture (vous savez depuis combien de temps nous vous conseillons des bouquins dans la rubrique Hors-sujet ?), mais de là à accuser les jeux d'atrophier l'intellect des jeunes, faudrait se calmer. M'est avis que ses livres, ils ne lui ont pas particulièrement ouvert l'esprit au petit Charles ! ■

■ UN PETIT VENT FRAM. Les décos réagissent à votre armement, mais aussi au souffle dégagé par vos pilotes.

Brief

■ À MOI !

C'est Ubi Soft qui distribuera le prochain opus de Warface. « Et alors ? », demanderont les fans lessés. Béb, il sera édité en 3D, il reste à voir ce que cela apportera.

■ NOIR, C'EST NOIR

C'est à Noël que débarquera Black Knight, l'add-on de Medieval War IV. Au menu : mechs, armes et équipements inédits à revendre au marché noir, une campagne Solo et de nombreux modes Multi.

■ ET BLANC AUSSI

Creature Isles, l'add-on de Black & White prévu pour novembre, se déroulera sur de nouveaux territoires peuplés d'étranges bestioles. Votre avatar tentera d'y faire sa place et pourra même servir de pré, à d'autres créatures.

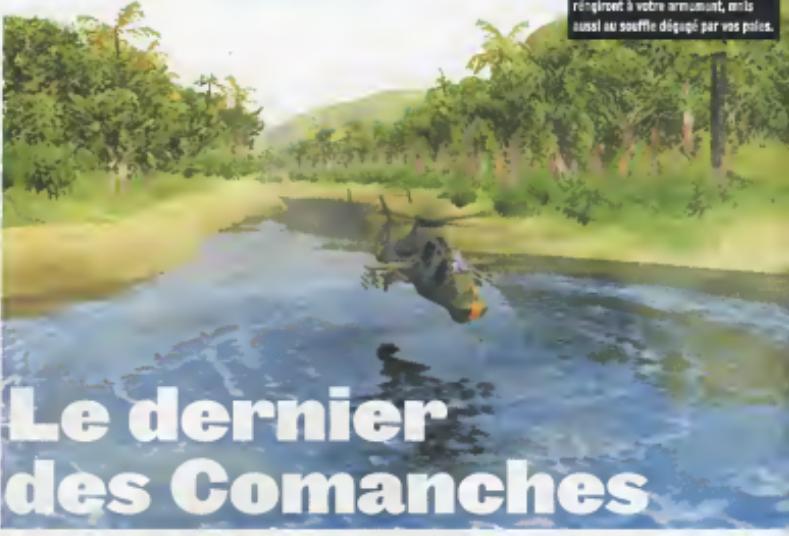
■ AU REVOIR...

John « Dakatawa » Romeo et Tom « Asynchrones » Hall quittent Ion Storm. Dommage pour le second, quant au premier... Bébola!éhah... désolé, sa phrase à Dakatawa sortira lorsqu'il sera mieux que Half-Life en Solo et que Quake en Multi, n'est donc à risquer.

■ ... À JAMAIS ? Ilzakart repousse encore la date de sortie de Warfront III. Désolé Noël, le jeu est désormais prévu pour le courant 2002 X. Le syndrome « When it's done » a encore frappé.

■ CH'URIS CHEZ LE VOISIN

Le roman qui circule voudrait qu'après avoir récupéré la série Jedi Knight, Raven se charge du développement de Duke IV pour permettre à ID de se concentrer sur Doom 3. Il n'en est rien.



Le dernier des Comanches

Novalego fait muer son simulateur d'hélicoptère.

L'éditeur américain a enfin fait tomber le dernier bastion du Voxelspace en dotant Comanche 4 d'un véritable moteur 3D. En français dans le texte : ce jeu sera beau, avec de magnifiques polygones lissés et non plus une bouillie de pixels (qui a pourtant fait notre bonheur à une époque, ingrats que nous sommes). Pour le reste, qu'importe de changements significatifs : il s'agit d'une simulation d'hélicoptère allégée. Sans sombrer dans l'arcade, les commandes sont simplifiées pour que l'on se concentre au maximum sur l'action. Avec sa trentaine de missions, son armement complet (canon, roquettes, Stinger, Hellfire, etc.) et surtout les serveurs NovaWorld, permettant à près de 128 joueurs de s'affronter simultanément, Comanche 4 pourrait bien scalper Gunship 1 2000. ■

CAMPAGNE MÉDIATIQUE

Le site de jeux vidéo Gameplay.de (Allemagne donc) nous rappelle l'importance de savoir jouer la valeur d'un produit avec cette pub sans pitié. Petite traduction pour les anglophones de service. Lui : « Nouveau record ! », elle : « Statut : débutant ». ■

MEILLEURES PUBLICITÉS DU MOIS



Nains porte quoi

Infogrames élève des Wiggles sous terre.

Mais qu'est-ce qu'un Wiggles ? Bon, une sorte de nain avec un chapeau rouge et des oreilles pointues qui aime explorer les profondeurs de la terre. Ce sème mignon tout plein comme ça, mais c'est une véritable tribu qu'il vous faudra chahuter ! Les nourrir, les faire travailler, s'occuper de leurs amours, leur apprendre à se battre, etc. Eh oui, si l'on a d'abord l'impression de se retrouver face à un Sims, Wiggles s'orientent rapidement vers un Dungeon Keeper. Vous devrez creuser des galeries souterraines, les aménager et surtout, réaliser de véritables missions s'inscrivant dans le cadre d'un scénario (découvrir le secret du terrifiant dragon Fenris). C'est un peu flou au niveau jouabilité, mais les choses devraient s'éclaircir avant Noël. ■



■ FÊTE DE LA BIÈRE. L'ambiance de Wiggles s'assone bien débrillante avec un humour décalé digne de l'univers de Terry Pratchett.

Une suite à sucer



■ GRIS, C'EST GRIS: Les élus devraient conserver l'ambiance apaisante du premier tour.

Microsoft réfractaire au progrès ?

Windows XP et Office XP garantis avec conservateurs.

Ces deux logiciels, respectivement en bêta-test et en vente aux Etats-Unis, ont joué un facétieux tour à leurs utilisateurs. Ces derniers ont été menacés de ne plus pouvoir accéder à certaines fonctionnalités de leur PC, à moins d'installer d'urgence les logiciels en question. L'origine de cette menace ? Tout simplement l'excès de zèle des systèmes de protection mis au point par Microsoft et une tendance extrême au conservatisme. Il suffit en effet d'un simple changement de matériel (ajout d'un disque dur ou d'une barrette mémoire) dans le PC pour déclencher les foudres des certificats virtuels. L'éditeur américain a évidemment assuré que des patchs assoupliraient le système. C'est un minimum, considérant que l'un des avantages essentiels de PC, c'est tout de même son aspect fiable, enfin normalement.



Eidos nous gratifie enfin de la suite de *Soul Reaver*.

Chuz Crystal Dynamica, ils n'ont pas très l'equipe mais ils ont le meilleur de la preuve versa le temps il y a fait charge (ils, hallo) et malheur Kalle mais de plus, alors qu'il s'apprêtait

Il se vengent des trahisons de Novel, leurs armements au moindre de l'indulgence, par un point de temps relatif (en un quart de leur temps). Il ce n'est pas dire, dans ces minutes, ni même heures, que Novel, pour la victoire, c'est sous ses coups que l'ennemi et les milices de l'ouest sont vaincus, de cette victoire de l'ouest. Elle a intéressé à être l'heure, leur suite à l'ouest, heureusement et rapidement de plusieurs, et sûrement sous de nombreux, d'ultimes efforts et coups (les deux qui à l'issue de l'entrevue du sujet, suivent des points noir et gris). Il aurait alors été une chose très temporelle, mais qui

sur plusieurs sites la possibilité de faire des vols temporaires et échapper facilement de la sécurité en utilisant ainsi que des armes inoffensives (électroshock).

RED FACTION
www.redfaction.thq.fr

**Emparez-vous
d'un arsenal de
15 armes et...**

Abattez les murs...

Forez des souterrains...

La tempête vient du Texas

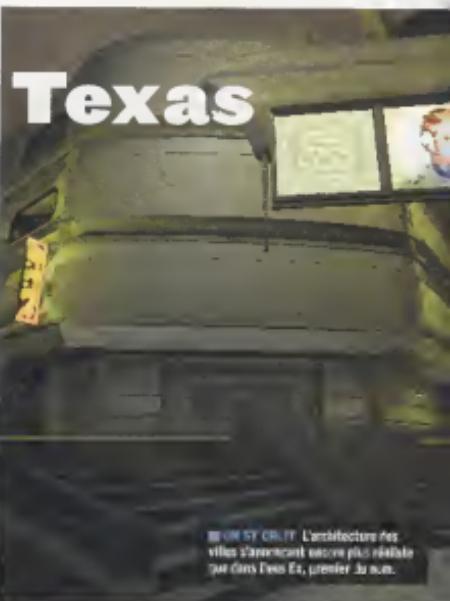
Les premières images de Deus Ex 2 et Thief III.



■ ENFIN À LA HAUTEUR Gerrel devrait se balader dans des décors détaillés et beaux.

ce qu'ils méritaient. Heureusement, Eidos n'a pas lâché faillite. C'est donc Warren Spector qui chapotera les suites de ces deux produits. Si Thief III sort à peine de la phase de pré-production (le jeu est donc très avancé sur papier), Deus Ex 2 en est déjà à la programmation graphique. Les auteurs ont en particulier la volonté de pousser à son paroxysme la réalité et la crédibilité du monde qu'ils créent. L'intrigue devrait tourner autour d'histoires d'eugénisme et de manipulations génétiques. Deux affaires à suivre de près. ■

Certains jeux, malgré leur qualité incroyable, ne rencontrent pas forcément les faveurs du public. Ce fut le cas de Thief II et surtout de Deus Ex, sans doute le meilleur jeu de l'année dernière. Sans vraiment parler d'échec, on peut dire que leur succès est très en deçà de



■ ON SE CRÈT L'architecture des villes s'annoncent encore plus réalistes que dans Deus Ex, premier du nom.

RED FACTION

www.redfaction.thq.fr



Le jeu
comme donc
importance
à valeur
et cette pub
à la révolution
service.

THE REVOLUTION IS HERE

La révol
circule
qu'après
récapit
Jed...
R...
R...

REJOIGNEZ LA RÉVOLUTION
DÈS LE 28 SEPTEMBRE

PO
CD
ROM

PS2
PlayStation



THQ
www.thq.fr

Course de fond

Fishtank lance une grande chasse à l'homme.

Et l'heureux élé s'appelle... heu, on ne sait pas trop en fait, donc on appelle Chaser. Il faut dire que suite à une intervention très musclée des membres d'élite de la police dont il fait partie, sa mémoire semble avoir rejoint le club des amnésiques (club très à la mode chez les mémoires de héros de jeux). Depuis, il se trouve chassé par une foule de gens, dont ses ex-camarades qui voudraient savoir s'il respirerait mieux avec une troisième narine dans le front. Réalisé par les auteurs de Battle Isle, The Andosian War, ce shoot 3D s'annonce magnifique grâce à un moteur particulièrement puissant, jouant à fond sur les effets de lumière pour retranscrire l'ambiance équaque de l'intrigue. L'univers de Chaser, comme les armes, sera réaliste même si votre périple vous mènera brièvement sur Mars. Un mode Multijoueur est prévu, mais pas de date de sortie. ■



■ Y SONT OÙ ? Pas d'essentiels à l'écran, mais sachez qu'ils seront tous humains : ils ripouss, matouss, vigouss, etc.

Zombies bis !

Premières infos sur l'adaptation cinématographique de Resident Evil.

Alors que le tournage vient de se terminer cet été à Berlin, on en sait maintenant un peu plus sur Resident Evil Ground Zero. Réalisé par Paul Anderson, le film met en vedette Milla Jovovich, ex-épouse de Luc Besson dans Jeanne d'Arc. Elle incarne Alice, membre d'un commando d'élite chargé d'enrayer la progression d'un virus transformant en zombies canibales tous les humains se trouvant à proximité. L'action se déroule dans un complexe souterrain appartenant à l'organisation secrète Umbrella. Heureusement, Alice est aidée dans sa tâche par quelques coéquipiers, dont l'énergique Reini (Michelle Rodriguez). Quand on sait que le metteur en scène est un fan de jeux vidéo et qu'il a déjà transposé sur grand écran Mortal Kombat, on peut donc espérer un résultat à la hauteur de nos attentes (eh oui, l'espoir fait vivre).

Vérification au printemps 2002. ■

Serial-master

Le Virtua Tennis du PC ?

À l'instar de Virtua Tennis sur Dreamcast, dont il s'inspire largement (bien qu'un peu moins beau et légèrement plus lent au niveau des déplacements pour le moment), Tennis Masters Series compte se positionner comme le produit de référence sur le marché du jeu de tennis sur PC. Développé par une équipe canadienne sous la férule de Microïds, ce soft a de nombreux atouts pour convaincre.

La maniabilité des joueurs est très bonne, on peut aisément sortir toute sorte de coups (lifté, coupé, lob), les rebonds de la balle sont gérés de manière réaliste et l'on aura l'occasion de jouer sur les dix courts officiels de l'ATP. Par contre, inutile d'espérer retrouver un visage familier parmi les 67 joueurs, puisque Microïds n'a pu obtenir à temps la licence. On pourra bien sûr disputer des matchs en simple ou en double, que ce soit sur le Net ou en réseau local. Ça va smasher dans les bureaux ! ■



■ JEU, SET ET MATCH Sans réels concurrents, Tennis Masters Series risque de faire l'usanité sur PC.

Allô, SOS bac

Pour la traduction de latin, composez le 32 !

Si les profs américains s'organisent doucement pour faire face aux sites de triche pullulant sur le Net, les enseignants italiens, eux, ont été pris au dépourvu par... les téléphones ! Maintenant que les portables bénéficient de cette merveille qu'est la technologie Wap, n'importe qui se connecte sur le Net n'importe quand... y compris lors des épreuves écrites du bac. Les étudiants italiens ne s'en sont pas privés, téléchargeant traductions et plans de disserts, au grand dam de l'administration scolaire transalpine qui, bien que consciente de la triche, n'a pu l'enrayer. On se demande ce que voudront les contrôles et autres examens scolaires lorsque les puces implantées permettront d'être connecté à Internet 24h/24h. Ça sent les salles d'examen au format blockhaus. ■



■ 3080 On se demande si le réalisateur sera faire un film aussi gare que le jeu.





Le retour de 47

Nouveaux contrats pour le célèbre tueur à gages.

L'année 2000 nous a permis de faire la connaissance de l'homme (du numéro 47) qui est devenu depuis le plus célèbre tueur à gages sur PC, et ce, grâce au jeu Hitman, développé par IO Interactive. L'année 2002 verra l'assassin reprendre du service et accomplir de nouveaux crimes de façon froide et méthodique. Qu'ira-t-il faire pendant ces deux années, alors ? Eh bien, il les a passées en tant que jardinier dans un monastère sicilien à réfléchir sur sa condition et sur ses origines. Cet été, vous avez tini Hitman, premier du nom, vous devez savoir que le tueur chauve a de quoi s'intéresser sur armes passées. Enfin, il ne lui faudra pas longtemps avant de retrouver ses instincts meurtriers et de reprendre dans ce qu'il fait de mieux : assister la grande feuilleuse dans son fastidieux travail. Hitman 2 explorera donc de nouvelles voies meurtrières comme celle où Monsieur 47 se déguise en chirurgien pour veiller à ce qu'une opération à cœur ouvert d'un maléfique psychopathe-jihadiste échoue, le scénario promet.

Concernant les nouveautés, on note l'ajout d'un système de survie (évoluant à 4000 unités de survie), l'ajout d'un soldat (l'ennemi à gérer) de Solidier of Fortune, un jeu mis en place pour donner à l'écrit et surtout d'une possibilité de jouer à Hitman en vue subjective. On apprend aussi que la licence pourrait faire l'objet d'une série télévisée à la manière de X-Files, mais rien n'est encore confirmé, l'ajoute du développement ayant reçu une quantité importante d'offres concernant l'adaptation du jeu sur grand écran. En attendant la sortie du titre, je vous invite à consulter le site officiel de Hitman 2 : www.hitman2.com.



■ PALAIS D'ORIENT L'Afghanistan sera l'escale d'une de vos missions.



■ JAPONAISERIES Vous devrez en découvrir avec les gardes du corps japonais.



■ QUI EST-IL ? Tout ce qu'on sait, c'est son nom : Sergel. Sûrement un perso principal.



Point de vue

Sébastien Tasserie
Rédacteur en chef adjoint

Rendre le PC grand public, voilà l'espérance de tous les acteurs du milieu. Mais ce que l'on oublie de dire, c'est que le PC a subi, grosses mises, la même évolution que l'automobile. Non, ne rigolez pas, je m'explique. Tous les mécanos en herbe vous le diront, avant, il était très facile de réparer une voiture puisque tout était très mécanique. Aujourd'hui, avec l'invasion de l'électronique, même les professionnels s'arrachent les cheveux. Le PC, c'est pareil.

La simple présence de drivers de carte graphique (non installés) sur le disque dur peut faire planter une machine.

Avant, on savait débloquer de la mémoire EMS ou brouiller les fichiers système pour résoudre un problème clairement identifié par le système d'exploitation. De nos jours, les messages d'erreur Windows sont incompréhensibles et les problèmes inédits : « la simple présence de drivers de carte graphique (non installés) sur le disque dur peut faire planter une machine. » Loin de moi l'idée de dire que c'était mieux avant, mais les mots parlent d'eux-mêmes. Oui, les PC sont plus faciles d'utilisation, lorsqu'ils fonctionnent, car lorsqu'un problème se présente, les ennuis commencent ! ■

Hep, taxi !

Kalisto s'accroche au Cinquième Élément.

Tel Boudou sauvé des eaux, Kalisto resurgit dans le paysage ludique en exploitant une fois de plus la licence du film de Besson. L'action se localisera cette fois sur les courses de voitures volantes (comme le taxi de Bruce Willis), qui s'avèrent plutôt fidèles au film puisque vous pourrez circuler aussi bien verticalement qu'horizontalement. Avec 12 tracés répartis dans 4 quartiers, 25 véhicules divisés en trois catégories aux caractéristiques spécifiques (motos, voitures et camions), et cinq types de bonus différents basés sur les cinq éléments, NY Race pourrait s'avérer sympathique, surtout en Multijoueur (jusqu'à huit en réseau ou LAN). Reste à espérer que la réalisation suivra, car depuis Dark Earth, Kalisto ne s'est guère illustré dans le domaine. ■

ET LA PRIORITÉ ? Même si une vue interne est disponible, la vue externe sera plus pratique pour voir arriver les autres véhicules.

À mort Newton !

Disney vient concurrencer RollerCoaster Tycoon.

Aux États-Unis, depuis trois ans, RollerCoaster Tycoon se trouve de mois en mois toujours classé dans la liste des meilleures ventes de jeu PC. Jalous d'un tel succès, Disney s'apprête à sortir Ultimate Ride, une simulation de montagnes russes aussi complète que délirante. Destiné à tous les joueurs à partir de 8 ans, Ultimate Ride va lancer des défis insensés à tous les apprentis ingénieurs, leur demandant de calculer précisément le nombre de « G » encaissées par les utilisateurs, d'enchaîner les boucles... le tout au mépris des lois de la physique. Les sarcas pourront s'articuler autour de thèmes divers, comme Jules Verne, les royaumes de dragons, l'espace, etc. Cerise sur le gâteau, les vantards pourront envoyer leurs plus belles créations par mail à leurs copains pour les faire venir. Habillez-vous à vomir, la chose sort en octobre. ■

DÉJÀ VU Le jeu reprendra tous les véhicules du film mais aussi les quartiers brûlés, comme Chinatown.



BOUCLES FOLLES Ultimate Ride se s'adresse pas aux astomés fragiles.

Un grand coup de pied occulte



■ HOT Le lance-flammes est redoutable: à sa vue, les soldats adverses fuient en courant.

Ahhh, Castle Wolfenstein... ses longs couloirs interminables, ses adversaires pixelisés, ses balancements chaloupés d'écran qui ont fait vomir des milliers de joueurs pourtant incapables de déclencher. C'est sans doute sur cette nostalgie que complète Id en nous sortant *Return to Castle Wolfenstein*, mais pas uniquement, loin de là.

Premier contact avec le jeu, premier émerveillement: c'est beau. Non seulement les décors sont fins et détaillés, mais en plus les personnages sont vêtus de textures d'un réalisme impressionnant. Premier contact aussi avec un drapeau nazi, ce qui me donne l'occasion d'étoffer la polémique dans l'oeuf: nous incarnons l'agent américain B.J. Blaskowitz qui enquête en 1943 sur des expériences occultes se déroulant dans un château allemand et ce genre de motif n'est donc pas déplacé même si en colier partout il n'a rien de judiciaire. Passons donc.

Après quelques minutes de jeu, il apparaît clairement que nous ne sommes pas devant un simple Quake: *Half-Life* est passé par là. Cela se sent à tous les niveaux. Le scénario, d'abord, qui évolue à

Retour au château Wolfenstein, entièrement rénové par Id.



■ ON S'Y CHOIRAIT
Personnages comme décors bénéficient d'une qualité et d'un niveau de détail hallucinants.

Après quelques minutes de jeu, il apparaît que nous ne sommes pas dans un simple Quake: *Half-Life* est passé par là.

coups de documents et de conversations surprises au début d'un couloir. L'interactivité avec l'environnement ensuite: une icône contextuelle permet de déclencher pas mal de mécanismes différents et la progression ne se limite pas à une succession clé-porte. Enfin, les adversaires disposent d'une intelligence artificielle remarquable: ils vous contournent, communiquent, s'enfuient s'ils sont blessés ou volent que vous avez un lance-flammes, tentent de vous

renvoyer vos grenades... Excellent. Plus fort encore: on peut terminer certains niveaux de diverses manières, optant pour la discrétion ou le bourrinage. Ajoutez une panoplie de 14 armes aux comportements vraisemblables (recul, surchauffe, sniper à ajuster), quelques trouvailles de jouabilité (comme pouvoir renverser les tables pour se barricader) et le résultat de cette suite devrait se montrer digne du père des shoots 3D qu'est son ancêtre. ■



■ INFILTRATION À L'HONNEUR Le couteau permet d'éliminer les gardes en un coup, sans attirer d'autres ennemis.



■ PAS TRÈS NATUREL Vous êtes venu enquêter sur les expériences occultes des nazis, vous ne seriez pas égo: zombies, démons et autres horreurs sont au rendez-vous.

Tomb Raider VI?

Le mythe de l'Atlantide revit, une nouvelle fois, par Cryo.

Lors de la journée de présentation de la gamme de jeux de fin d'année de Cryo, l'un des titres les plus surprenants fut sans conteste *Atlantis 3*. Jeu d'aventure grand public par excellence, ce troisième opus sembla éviter les poncifs du genre. Pour preuve, son héroïne, à laquelle Chiara Mastroianni a prêté sa voix et sa silhouette, ressemble plus à Lara Croft qu'à Tatie Danielle ! Égyptologue de son état, elle va parcourir deux mondes et époques distincts : les plaines glacées du Paléolithique et les palais des Mille et une Nuits. Pour ce qui nous a été donné d'en voir, le jeu est très rythmé et il ne se passe pas trois clics de souris sans qu'un événement ne soit déclenché. D'une beauté rare, *Atlantis 3* sortira en octobre en deux versions : CD et DVD. Cette dernière proposant des graphismes de meilleure résolution, un choix des langues et j'en passe. DVD, quand tu nous tiens ! ■



■ D6 La qualité de la modélisation fait penser aux cinématiques de Final Fantasy.

Et de sept

Faites partie de l'Assemblée.

Après deux incursions catastrophiques dans le monde du virtuel ludique, le jeu de cartes Magic retente sa chance par un moyen détourné. Ce que vous trouverez en démo dans nos CD/DVD n'est autre qu'un tutorial enseignant les techniques de base de cet excellent jeu. Le moment est d'autant plus indiqué qu'un changement majeur touche le petit monde de Magic : l'arrivée de la 7^e édition, apportant non seulement de nouvelles illustrations particulièrement esthétiques mais aussi des changements majeurs dans les règles. Vous n'aurez donc pas à vous embarrasser des règles antérieures. ■

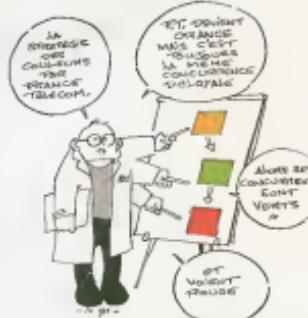


■ PAS À PAS Phases, terrains, sorts, invocations, interruptions, etc., tout est expliqué.

Qui veut payer des millions ?

France Télécom n'aime pas la concurrence.

À tel point d'ailleurs que lors d'un récent appel d'offre de Renault, l'opérateur s'est permis de faire des propositions de tarifs à perte, profitant de sa position dominante pour écarter ses concurrents. Le Conseil de la concurrence s'est penché sur le cas et, constatant ces irrégularités, a condamné France Télécom à payer une amende de 40 millions de francs. Sans doute une goutte d'eau dans la mer des revenus de l'opérateur, mais tout de même un signe encourageant. Il se pourrait que la concurrence puisse enfin jouer et que les tarifs baissent, assez rapidement d'ailleurs car 9Télécom a aussi porté plainte début février pour un abus de position dominante dans le domaine de... l'ADSL. Les retours de bâton chez France Télécom, c'est à coups de chêne... messit. ■



Hit Gen4 PC

SCOREGAMES MULTIMÉDIA

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de juillet ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle-aventure.

1 **Diablo II + add-on**
• Blizzard • rôle-aventure

With la sortie de l'extension introduisant deux nouvelles classes, Diablo II repousse la tête des classements ce qui n'a rien d'étonnant vu le nombre de personnes qui adoreraient sa partie avec impunité.




2 **Half-Life: Generation + Counter-Strike**
• Sierra • shoot 3D

Septembre dans le Nord du célébre pour l'anniversaire de Half-Life opposant les forces spéciales à l'armée aux terroristes. La dernière de drogués de Counter-Strike sur le Net ne cesse d'augmenter.




Cycling Manager
• Focus • simulation sport

3 **Le Tour de France 2001**
• Codemasters • action 3D

Un jeu dévoué par son réalisme et sa force d'actions. Un jeu exemplaire très réussi pour ce jeu d'action-simulation 3D militaire.



11 **H. Aliens in the Dark 4**
• Infogrames • aventure

Mythiques et horribles, voici à nouveau dans ce quatrième épisode à leur survie légendaire.

12 **H. Edge of Chaos: I-war 2**
• Infogrames • simulation sportive

Nouvelle entrée pour la radio du banana à leur école, laquelle vous recherchez toujours votre liberté.

13 **H. Eurotour Cycling**
• Ubi Soft • simulation sport

Encore une preuve que le Tour de France a joué un rôle dans la vente de ce genre de jeu.

Operation Flashpoint
• Codemasters • action 3D

4 **Un jeu dévoué par son réalisme et sa force d'actions**

Un jeu exemplaire très réussi pour ce jeu d'action-simulation 3D militaire.



14 **A. 15 Les Sims**
• Electronic Arts • gestion

On finit par se demander que ce jeu n'a pas encore acheté. Les Sims, très peu personnellement attachants.

15 **H. Sudden Strike**
• Focus • stratégie

Sudden Strike revient dans le classement, un dépit de son âge. C'est dans un sens la cause ?

Half-Life: Blue Shift
• Sierra • shoot 3D

5 **Bien réalisé, mais beaucoup trop court**

Blue Shift est un add-on en vous pour un des gardes de Black Mesa. Half-life forever.



16 **H. Soldier of Fortune Légendes**
• Activision • shoot 3D

Descendre en fusil pour Soldier of Fortune, l'un des plus controversés Shoot 'Em Up d'activation.

17 **H. Les Sims: Surprise-partie**
• Electronic Arts • gestion

Les jeux ne semblent pas se limiter et ce ne n'est pas d'arriver avec le sort de cette extension.

18 **H. Qui veut gagner des millions ?**
• Radios • quiz

L'adaptation en jeu vidéo de l'émission de TF1 entre tenuement dans le classement du mois.

Cossacks European Wars
• Focus • stratégie

6 **L'excellente flétrissure historique**

Continuez de faire un carton. En casse les quatre places, il restera quand même dans les dix premiers et l'été me le démontre.



19 **H. Delta Force 3**
• Ubi Soft • action 3D

Le dernier jeu de commando de l'éditeur, ciblé dans le classement. Surtout intéressant en Réseau.

20 **H. Summoner**
• THQ • rôle

Le jeu de rôle de THQ, bien que réussi, ne semble pas séduire les néophytes de nous cl.

Diablo II
• Blizzard • action/rôle

7 **Les deux best-sellers de l'année**

Conformes sans retour en force dans le classement. Le succès de l'add-on II est sûrement pour quelque chose.



8 **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**
• Virgin Interactive • rôle

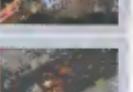
Un très bel épisode de l'add-on du jeu de rôle créé par les créateurs de Baldur's Gate. Les innovations ont vraiment fait amouvoir de BG II.



Starcraft + Broodwar best-seller

9 **Des jeux Blizzard tout un peu, on peut être sûr qu'il va se vendre comme des petits pains.**

Normal pour des sorties de cette qualité.



10 **Europa Universalis**
• Ubisoft • stratégie

Un groupe de Portugais réussit un coup de maître en invitant le classement à la direction du jeu. Discuté, la seule chose à prétendre de jeu.



HIT Rédition
Stratégie

1 **Black & White + E.A.**



2 **Grand control + Sierra**

3 **Sacrifice + Interplay**

4 **Cossacks + Focus Marketing**

5 **Z : Steel Soldiers + Ubi Soft**

Encore un mois où tout à pris un peu de temps. Les succès au top du classement sont assez difficiles à dépasser mais, le moment, l'été, on attend le deuxième challenge de qualité.

HIT Rédition
Action

1 **Max Payne + Trice 2**



2 **Project IGI + Eales**

3 **Operation Flashpoint + Codemasters**

4 **No One Lives Forever + Electronic Arts**

5 **Quake + id Software**

Décembre d'une partie avec le meilleur mois du monde... Alors, nous n'espérons pas une nouvelle année aussi envoûtante en matière d'actions. Ainsi, Max Payne sera bien sûr l'un des meilleurs prévisions à la tête de notre classement.

HIT Rédition
Rôle/aventure

1 **Deus Ex + Eales**



2 **Diablo II + Blizzard**

3 **Baldur's Gate II + Virgin**

4 **Summoner + THQ**

5 **Age of Empires + Sierra**

Terrible mois d'Octobre, mais nous avons quand même réussi à dépasser. À part que Deus Ex n'a pas bougé, ce qui n'est pas une très bonne chose pour une sorte de jeu.

Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !

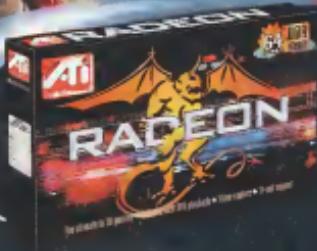
Cartes graphiques ATI RADEON™

- Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération
- Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8
- Lecture DVD 100% matérielle
- Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X



Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique

Radeon



64 Mo DDR
Sortie TV
Acquisition vidéo



www.ati.com

Hors-sujet

UNE ACTUALITÉ SUR MULTIPLES SUPPORTS (DVD, CINÉMA, LIVRES, BANDES DESSINÉES, JEUX, ETC.) DE PRODUITS QUI, COMME LE JEU VIDÉO, ABORDENT L'IMAGINAIRE SOUS TOUTES SES FORMES.



On croyait avoir tout vu en matière de cinéma... C'était compter sans *Memento* ! Ce polar, réalisé à l'envers (le début du film est la fin de l'histoire), raconte le périple d'un homme recherchant le dealer qui a tué et violé sa femme.

Son problème : il est dépourvu de mémoire immédiate et est incapable de se souvenir de ce qu'il a vécu il y a plus de dix minutes. Il est donc obligé de se tatouer les éléments importants de sa vie, de se laisser des notes... Un exercice de style réussi : un film culte.

LES BONUS Une fonction permet de regarder le film de la fin au début pour découvrir l'histoire chronologiquement !

■ Christopher Nolan ■ Pathé ■ Zone 2 ■ son : DD 5.1 : fran., angl. ■ sous-titres : fran., angl. ■ 1h49 ■ 180 F (28 €) env.

TT : 90 minutes pour l'acteur - Judd Nelson et son...
 Humanoids Against - 109 F (28 €) env.

Bouncer



La mode est décidément aux westerns.

Et une fois encore, il s'agit d'une sale histoire de famille : trois pistoleurs, qui en plus d'être des tueurs sont fribs, vont s'entretenir pour récupérer un diamant braqué en compagnie de leur propre mère !

Mais dense que *Western* (de Rosinski et Van Hamel), bénéficiant de jolies couleurs passées et du trait de Boaçq. *ce Bouncer* a visiblement le potentiel d'une bonne série... très nulle.

TT : 99 F *Humanoids* - *Humanoids Against* - 109 F (28 €) env.

Sanctuaire

Dans un futur proche, un sous-marin américain découvre l'entrée d'une mystérieuse et dantesque cité engloutie à des kilomètres de profondeur. Aussitôt envoyée, l'équipe d'explorateurs disparaît... Un scénario claustrophobe pour un huis clos en apnée dans lequel la part belle est faissée à l'étrange.

Intriguant et lovescrotien.

Beverly Place

Ceux qui meurent d'envie d'organiser une vraie *murder-party* peuvent se jeter sur cette boîte ! Les joueurs y incarnent des fils et filles des papis de *Beverly Hills*, réalisés pour enquêter sur le meurtre d'une de leurs amies, au bord de sa piscine ! *Corinne d'habilité, accessoires, idées de jeu et fiches de perso* sont bien réalisés et garantissent une soirée mémorable.

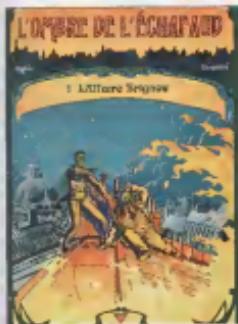
X-Files : Deadalive



Voici deux épisodes (14 et 15) issus de la saison 8, encore inédite en France, et mettant en scène Scully et l'agent Doggett, aux prises avec un étrange culte qui recueille et soigne les personnes enlevées par des extraterrestres. Ces deux épisodes marquent les retrouvailles de toutes les grandes figures de la série (Mulder, Krycek) et l'exploitation de ses thèmes favoris (virus, mise en danger des héros). Au final, une bonne réalisation pour une histoire correcte... Pour qui n'est pas lassé par la conspiration !

LES BONUS Une featurette de moins de cinq minutes centrée sur les deux épisodes du DVD, mais qui lève également un bout du voile de la saison 8 avec des extraits d'épisodes qui font saliver. Rien de plus, malheureusement.

Kim Masters ■ 20th Century Fox ■ zone 2 ■ son DS : 2.0 : anglais, français ■ sous-titres : une pléthore ■ 1h25 ■ 180 F (28 €) env.



Un polar belle époque comme on en voit peu en BD depuis Aérola Blanc-Sec, dans lequel deux voleurs se retrouvent involontairement mêlés aux affaires d'un assassinat aux grands pouvoirs. Ils vont (mal) leur en prendre chercher à en savoir plus sur lui : sorcellerie, mystères occultes, journées dans les catacombes et titi parisiens seront au rendez-vous.

Le premier tome réussi d'une série qui a vite trouvé son identité !

des éditions • 24, Jean Deschamps
107 F/23 € env.

L'Or des dragons



Voilà un concept original : chaque joueur contrôlera quatre aventuriers qui devront s'allier pour combattre des dragons joués par... personne. Une fois défaits, le plus dur reste à faire : partager le trésor ! Le but étant de s'enrichir plus que les autres en récoltant or, joyaux et objets magiques, les parties se révèlent tactiques et surtout, très amusantes.

des éditions • Wizards of the Coast
250 F/28 € env.

Dungeons & Dragons



La sortie de la troisième édition du jeu de rôle le plus joué au monde, c'est un événement. Et c'est l'occasion de découvrir des règles et des fiches de personnages qui se sont enfin approfondies, organisées à partir d'un système D20 original. Avec ce livre, la porte est ouverte sur des aventures médiévales fantastiques sans limites.



DVD

Blair Witch II : Book of Shadows

Après la sortie de *Blair Witch Project*, cinq fans du film partent passer une nuit dans la forêt de Burkittsville sur les lieux du tournage : cinq heures de leur vie vont leur échapper et ils vont subir les conséquences de leur hémérité, de retour en ville. Le réalisateur a pris le contre-pied du premier opus en faisant de son film (qui serait inspiré d'un fait divers) un huis clos ébourifiant dans lequel la maxime « L'enfer, c'est les autres » prend tout son sens ! Un film fantastique sans grande surprise, mais bien interprété et bénéficiant d'une chute intéressante.

LES BONUS Un DVD entier réservé aux bonus ! Deux vrais faux documentaires racontent le drame qui aurait inspiré ce second film (avec interviews, rapports de police, etc.) et fait le point sur la légende de la sorcière de Blair, Rustin Parr et *Le Livre des Ombres*. Du pain bénit, si on peut dire, pour les fans de cet univers qui croient encore au commun que l'art n'a pas d'une énorme supercherie. En prime, une interview du réalisateur et un clip vidéo. Y a bon !

■ Je Berling ■ Universal ■ zone 2 ■ son DD : 5J : anglais, français
■ sous-titres : anglais, français ■ Th20 ■ 180 F (28 €) env.

DVD



L'art de la guerre

Un super agent secret travaillant pour l'ONU se retrouve au centre d'une énorme conspiration qui va mener son équipe au casser-pipe. Ses seules chances : sa jugeote et une jolie interprète chinoise... Un scénario parano et bien ficelé, de bons acteurs (le numéro 2 de Wesley Snipes est maintenant bien rodé), le tout un peu gâché par une mise en scène mélasseuse qui éteint le film en longueur... L'art de la guerre permet quand même de passer un agréable moment devant la télé, du moment qu'il n'est pas un fantôme de Sun Tzu...

LES BONUS Quels bonus ? Service minimum, oui : la bande-annonce américaine - et puis c'est tout ! La Fox nous invente le DVD night, pas mal !

■ Christian Duguay ■ 20th Century Fox ■ zone 2 ■ son DD : 5J, anglais, français ■ Th20
■ sous-titres : anglais, français ■ Th20 ■ 180 F (28 €) env.

PREVIEW

Rouge



revolver

Red Faction | Faites la révolution martienne à coups de railgun !

Tour info

- DATE : 2001
- DEVELOPPEUR : Volition
- SUPPORT : PC, PlayStation 2
- PRIX : 30,95 €

Q & R

ALAN LAWRENCE

Game designer

Pouvez-vous nous expliquer un peu le GecMod ?

Le GecMod est un mod pour le jeu qui prononce des critiques sur la guerre. Il permet à un joueur de faire ce qu'il veut avec le laser qui touche les ennemis. Le laser qui va apparaître ne sera pas précisément dirigé, mais il dépendra vraiment de la puissance et de l'orientation du tir. C'est le premier à l'essayer qui va réaliser ce que c'est pour un shoot. On pourra utiliser le GecMod comme arme, en faisant par exemple sauter une plateforme sur les ennemis, mais aussi pour renverser certains ennemis. Je ne vous en dis pas plus...

Quel rôle vont jouer les différents véhicules dans le jeu ?

Il y aura des véhicules en tout et chacun a son propre mode de physique. La résistance à l'essence est prise en compte pour le suivi moteur, comme au feu de la terre pour la fusée. En général il ne sera possible de conduire que pour un temps limité. Après il faudra continuer à pied. Conduire un véhicule comme ne sera pas seulement une possibilité, mais plutôt une obligation pour avancer. Et vous allez voir le plaisir de conduire sera tout contraintement à ce que se passe en général dans les jeux d'action.

Les jeux sortant simultanément sur PlayStation et sur PC n'ont pas toujours bonne presse, eu égard à de nombreux échecs et répétés résultats lamentables, inutile de citer des noms, vous savez de quoi je parle ! Heureusement, depuis que Volition a sorti l'excellent Summoner, nous voilà un peu rassurés. Red Faction, merchant sur les traces de Half-Life, s'annonce encore meilleur, LE shoot de l'année. Pour vous en convaincre, voici quelques premières impressions de jeu, toutes chaudes, quasiment en direct !

On a peut-être, au fil des mois, dans ces pages et dans d'autres, abusé du terme « Half-Life-killer », le « jeu qui va tuer Half-Life » - l'un d'entre nous s'était même, voici déjà quelque temps, aventuré à accorder cet épithète à Requiem Avenging Angel... Pour ne pas tomber dans de tels errements, je vais être clair tout de suite : non, Red Faction ne va pas « tuer » Half-Life, en tout cas pas en Multiplayer. On peut même douter qu'aucun jeu parvienne à un succès et à une longévité comparables à ceux du hit de Valve, du moins dans l'immédiat. En revanche, s'il s'agit de prendre le pari que Red Faction va être le meilleur shoot (et sans doute aussi le plus populaire) depuis Half-Life, alors là je n'hésite pas. Pourquoi être aussi sûr du succès après avoir joué de quatre à cinq heures sur une simple version



EUGÉNISME Non contents d'exploiter les ouvriers, la corporation s'en sert pour ses expériences génétiques. Alors, Mr. Sylvestre ?

Alpha ? Tout simplement parce qu'un excellent jeu, ça se reconnaît en quelques minutes. Comme beaucoup de bons softs, on a l'impression que Red Faction a été programmé non pas par des informaticiens mercenaires qui auraient aussi bien pu bosser sur Windows 2010, mais par de vrais joueurs, des gens qui ont fini Sin (ça doit bien exister ?), Half-Life et Deus Ex et décidé de créer un jeu où l'on retrouverait tout ce qu'on aime dans ces shoots d'exception - tout en y mettant leur



VERS DE MARS Cet immense martien vit dans les cavernes extrêmes. Que voit à qui il rapporte quelque chose l'ennemi le moins.



■ **COMME AU CINÉMA** Les cinématiques de moteur sont au moins très bien réalisées, mais nous ne apprenons beaucoup sur le scénario.



patte et en y supprimant ce qui gênait le gameplay.

Red Faction, en gros, ça parle de quoi ? Tout simplement d'une révolution. Nous sommes dans un futur somme toute assez proche et l'humanité a colonisé la planète Mars, planète regorgeant apparemment de ressources minières puisque c'est au fond d'un puits de mine aux galeries rougâtres que tout va commencer. Traînés comme du bétail, tués à la tâche, nourris, mais pas payés, les mineurs sont des esclaves pour qui le mot « démission » entraîne une exécution sommaire immédiate. La révolte gronde, et le signal du début

des hostilités va être donné par une dénommée Eos, sorte de Che Guevara cyberpunk, signal auquel votre personnage, un mineur du nom de Parker, va répondre immédiatement.

Capitalisme sauvage

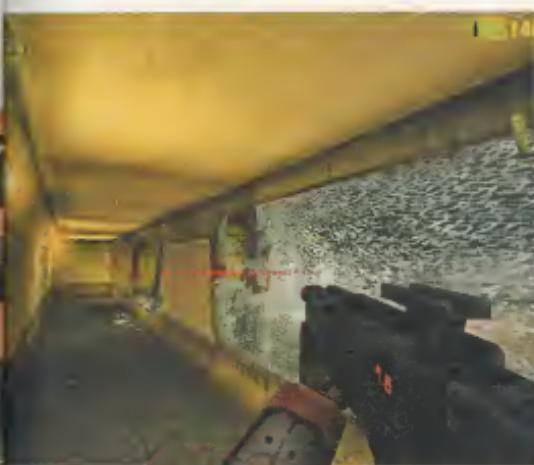
Dans une cinématique d'intro « in-game », Parker va voir un de ses copains mineurs brutallement assassiné par un garde. N'écoutant que son courage (et sa colère), Parker va tuer le garde, remettre son arme, et tenter de rejoindre la rébellion, dont les appels à la révolte pratent fort opportunément les systèmes de communication de la corporation esclavagiste. L'entrée dans l'action est immédiate : à partir du moment où vous tenez l'arme en main, des gardes vont se ruer à l'assaut, vous intimant de les lâcher : soyez prévenu, leur obéir ferait de Red Faction le jeu à la plus courte durée de vie jamais tomber



■ **SAUVAGE** Que les fans de Quake et autres psychopathies assaillies de sang se rassurent : rapide et violent, Red Faction n'a rien d'un jeu de papy.



■ **GOUTTE D'EAU** Voilà le meurtre qui va déclencher la révolte de votre héros. L'aventure peut commencer...



■ CROUDES Soyez prudent ou ce broyeur pourrait bien être la dernière chose que vous verrez dans ce monde. Et n'oubliez pas le recyclage...

entre vos mains. De fait, contrairement à un concurrent du nom de Max (le mal nommé...), l'aventure de Red Faction n'est pas de celles que vous allez résoudre en deux coups de cuillère et un week-end d'autiste devant un PC. Sans prendre de pari réel sur la durée de vie, le scénario est suffisamment complexe et les niveaux suffisamment nombreux pour qu'on approche - peut-être sans toutefois l'égalier - celle d'un Half-Life. Le rythme de l'action est extrêmement rapide, sans faire pour autant de Red Faction une sorte de Quake. En effet, quel que soit le niveau visité, le scénario n'est jamais oublié ni mis de côté.

Au fur et à mesure que l'on progresse, les combats épiques continuent, vos alliés trouvent de nouvelles



■ VIERGE ROUGE Eos est à la tête de la révolte et vous deviendrez rapidement son homme de main attitré.

informations, vous les communiquerez, les objectifs de mission changent au fur et à mesure des découvertes... Vous pourrez même suivre de véritables débats entre les responsables de la Corporation et les rebelles, rebelles qui vont découvrir que, non contents d'exploiter les mineurs jusqu'au trognon, cette dernière se livre sur eux à des expériences génétiques extrêmement interdites...

Rouge sang

L'humour glacial n'est pas oublié. Ainsi, après votre acte initial de rébellion, l'un des révolutionnaires vous contacte « mentalement » et vous dirige vers la sortie. Là, vous arrivez juste à temps pour voir la dernière navette s'enfuir. Votre contact a juste le temps de lancer



■ MORTIFICATION Attention, ces robots prédateurs qui parcourent à pied l'effacement peuvent être très vite un véritable crabe-virus.

Le Geo-Mod pour les nuls

Le Geo-Mod, c'est la petite révolution de Red Faction, un environnement cassable, destructible, frustre à souhait, l'outil pour faire des piéges ou venir à bout d'un adversaire supérieur au nombre. Si vous avez passé Benoît le Non en beciale depuis dix ans, les explications qui suivent vous sont destinées.

Courant d'air



La case : comment se faire une porte sur mesure. Vous ne trouvez pas l'interrupteur qui vous permettrait d'avancer dans l'histoire et de finir le jeu plus vite que Frédéric Dufresne ? Facile. Sortez le lance-roquettes, choisissez un mur pas trop épais et tirez, vous aurez votre petite porte à vous. Attendez juste que la poussière se disipe

Grosse migraine



Vous avez plein de gardes partout autour de vous dans une salle et pas d'arme automatique à longue portée ? Pas de problème. Avec le lance-roquettes, vissez les pieds de leurs petites plates-formes électriques en tôle, l'effondrement est garanti. De plus, qu'ils soient dessus ou au dessous, ils se prendront quand même un bloc de béton sur la tête.

Plongeon



Red Faction stimule votre créativité. Pour détruire un gros vilain tank et son escorte, vous pouvez le bombarder de roquettes, mais feront l'affaire. Vous pouvez aussi remarquer qu'il circule sur un pont naturel d'un mètre d'épaisseur, tirer devant ses roues et il effectuera un plongeon de 2 kilomètres dans le vide.

un « Merde, si vous aviez été plus vite... » avant qu'une roquette ne réduise la navette en mille morceaux, vous faisant bénir votre nature retardataire !

Cette richesse du scénario n'empêche pas la partie action d'être très, très fun, ceci grâce notamment à une profusion d'armes (le deuxième fusil sniper, précis et net à tous les niveaux de zoom, est sans doute un des meilleurs qu'on ait vus) et surtout au Geo-Mod, géniale invention de Volition, censé rendre « cassable » l'intégralité du décor, même si, dans cette version, son usage était limité pour des raisons de gameplay (empêcher, notamment, le nouveau joueur de se faire tomber tout le décor sur la tête). Exemple : aux commandes d'un sous-marin de poche (oui, c'est un des véhicules que l'on pourra piloter), vous vous trouvez face à un ennemi qui conduit le modèle supérieur. Esquivant sa première torpille, vous visez ensuite la paroi sous-marine au dessus de lui, l'ensevelissant sous des tonnes de roches ! La plus belle illustration (pour l'instant) du Geo-Mod, c'est sans doute



■ GUERRE DES ÉTOILES Inutile d'espérer s'échapper, la haine de la Corporation vous poursuivra jusqu'en l'espace. Ordres fascistes !

de tirer dans une fenêtre. Balancez juste une balle dans l'angle de la vitre, et vous la verrez se tendiller progressivement de bas en haut pour finalement s'effondrer en miettes, comme dans la réalité.

L'autre atout extrêmement fun de Red Faction, concerne l'interactivité avec les PNJ, et notamment les alliés, capables, pour une fois, de vous donner un petit coup de main. Le meilleur exemple que j'en garde s'est passé à la sortie d'un boyau de mine. Alors que des voitures de police volantes façon *Blade Runner* me canardaient en basse altitude heureusement, ils tirent moins bien que les carabiniers génois...), je suis parvenu au bout d'un canyon où m'attendait un rebelle au volant d'une Jeep équipée d'un fusil mitrailleur. Sur ses injonctions, je sautai à la place du mitrailleur et nous sommes revenus sur nos pas, faisant mordre la poussière aux suppôts volontaires du fascisme ! Bref, Red Faction s'annonce comme le meilleur pied que nous ayons pu prendre dans un jeu en vue subjective depuis Deus Ex, nous en recommandons ! Et quand est-ce qu'elle arrive cette version test, bon sang ! ■

-Rémmy Goavoc



■ CAPITAINE NEMO Parmi les six véhicules disponibles dans le jeu, le sous-marin est particulièrement bien réalisé, résistance de l'eau comprise.

la force
de
sublimer...
sublimer...
sublimer...



ideal
VISION

Vous aussi vous trouverez certainement dans notre gamme votre meilleur compagnon. Laissez-vous surprendre au quotidien par la fidèle restitution des couleurs, l'esthétique rassurante et les prix attractifs de tous nos moniteurs CTX. De la **VALUE Series** pour un usage essentiellement bureautique, à la gamme **ECO Monitor**, la performance est au rendez-vous en respectant votre confort visuel et votre environnement, puisque tous nos écrans sont conformes aux normes TCO. De la **EXECUTIVE Series** à la **PROFESSIONNAL Series** (à base de tube FD Trinitron(r) de Sony), pour une image pure, stable, pour ceux qui aiment la perfection.

IDEAL VISION : l'importateur officiel pour la France de la marque CTX
95, boulevard Berthier 75017 Paris - Tél : 01 44 29 52 09 - Fax : 01 44 29 52 09
idealvision@wanadoo.fr - <http://www.idealvision.fr>

CTX

The Monitor Specialists



■ SAIRE AU CLAIR Le jeu alterne toujours les vues internes pour les blasters et externes pour les combats au sabre.

L'épreuve du jet d'ail

Jedi Knight 2 : Jedi Outcast | Le destin de Kyle entre les serres de Raven.

L'un des petits plaisirs de l'Activato, le salon d'Activision, fut le discours du boss de LucasArts. Si certains éditeurs s'ancrent dans une mer d'optimisme par les chaînes de la mauvaise foi, Simon Jeffery a fait son mea culpa : les derniers jeux Star Wars étaient mauvais mais cela va changer.



82

© LucasArts 2001. © THQ. All Rights Reserved.

■ ET HOP, SANS LES MAINS ! C'est pas très prudent de se balader près de cette fosse, quelqu'un pourrait vous pousser malencontreusement... comme moi.

Pour info

- CONTENU Activités
- DEVELOPPEUR Raven
- DATE sortie 30
- SORTIE printemps 2002

Sa recette miracle : l'externalisation (non, c'est pas du turc ancien mais du commercial). LucasArts confie ainsi sa plus importante licence à différentes équipes réputées dans leur genre respectif. Verant, Ensemble Studios, Blaware et, depuis peu, Rainbow Studios (Motocross Madness 2) planchent respectivement sur des univers permanents, jeu de stratégie, de rôle et de course avec un résultat pour l'instant très prometteur. Mais le cas qui nous intéresse aujourd'hui est celui de l'élève Raven.

Après deux épisodes et un add-on fabuleux qui ont marqué la mémoire des joueurs, Jedi Outcast est particulièrement attendu. La moindre erreur signifiait pour les membres de Raven la mort par décapitation au



■ KITSCHISSIME Les décors sont particulièrement fidèles aux films. Sympa mais on finirait presque par se lasser.



■ LA COUPE Sans aller jusqu'au gore de *Soldier of Fortune*, *Raven* est tout de même plus réaliste. Le sabre tranche réellement.

sabre-laser (moi, excessif ?). Le scénariste a opté pour la sécurité en nous permettant de retrouver le héros Kyle Katarn. Souvenez-vous, celui-ci avait basculé du côté obscur de la force et n'avait dû son salut qu'à l'intervention courageuse de Mara Jado.

Offrayé par son expérience, le pauvre Kyle s'était décidé à abandonner sa formation de Jedi pour vivre tranquillement mais la menace d'un Jedi sombre développant une technologie susceptible d'assujettir la force va l'obliger à sortir de sa retraite pour prendre à nouveau les armes.

DU NEUF AVEC DU VIEUX

Les fans ne seront d'ailleurs pas perdus : on retrouve une bonne partie de l'arsenal des précédents épisodes (blaster en tout genre, détonateur thermique, arbalète wookie, etc.) plus quelques naufragés pour un total de 14 armes. Le sabre-laser est évidemment présent, avec des mouvements bien plus dynamiques et un contrôle légèrement amélioré lors des duels. De même, Kyle, en bon Jedi, maîtrise toujours la lance. Malheureusement, et c'est l'un des gros regrets de cet opus, on ne pourra plus choisir ses pouvoirs. Depuis son histoire, Katarn possède un panachage de facultés à mi-chemin entre clair et obscur : télékinésie (pousser, tirer, lancer son sabre, étrangler), force



■ VERTIGO Les niveaux sont toujours aussi aériens et gigantesques. Le moteur de *Quake III* s'en tire plus que bien. Attention aux chutes lors des combats.

Raven a su tirer le meilleur du moteur de *Quake III* pour nous offrir de magnifiques extérieurs.

physique (course accélérée, super-saut), éclairs ou encore manipulation (pour se rendre invisible). Leur puissance s'accroîtra néanmoins au fil des 25 niveaux.

On y retrouve ainsi des lieux familiers (académie de Yavin, Cloud City, etc.) et d'autres inédits, mais tous se caractérisent par leur gigantisme et leur excellente qualité graphique. Les p'tits gars de chez Raven maîtrisent vraiment bien le moteur de *Quake III* et ce n'est pas leur seul talent. L'intelligence artificielle que l'on avait déjà expérimentée dans *Elite Force* sévit ici aussi pour le meilleur. Les soldats se cachent, cherchent à esquiver vos tirs, fuient si vous débarquez sabre au clair à moins qu'un officier ne les rappelle à l'ordre... Fini la bête chair à blaster.

Malgré une sensation de déjà vu qui laisse un peu dubitatif au départ, l'effet Jedi Outcast ne tarde pas à se faire sentir : l'immersion dans cet univers toujours aussi magique est totale. Si la variété et l'intérêt de l'intrigue sont au rendez-vous, LucasArts va regagner la confiance d'un paquet de joueurs. ■

- Frédéric Dufresne

LEÇON N° 1 : SÉDUIRE L'ADVERSAIRES
LEÇON N° 2 : LE DÉTRUIRE... DÈS LE 15 OCTOBRE 2001.

PRIMITIVE WARS

Jurassic Era



PC
CD-ROM
Arxel
tribe
tiff

www.primitivewars.com

Invasion divine

Divine Divinity | Focus et CVD tiennent leur prochain hit !

Pour info

- **ÉDITEUR** Focus
- **DÉVELOPPEUR** Larian Studios
- **GENRE** action/RPG
- **DATE** automne



Les monstres sont dotés d'une vraie IA, semblable à celle utilisée pour Conflict Zone.

C'est une détentrice de diable-like qui va s'abattre cet automne sur nos écrans ! Vous connaissez forcément déjà Dungeon Siege et Throne of Darkness et voilà le challenger que l'on n'attendait pas, Divine Divinity. Ou comment une équipe européenne va faire trembler Blizzard.



■ RENSEIGNEMENTS EXPRESS Poser la souris sur un personnage vous montrera une partie de ses statistiques : pratique pour ne pas mourir bêtement.

La meilleure histoire belge de l'année ? C'est incontestablement celle de Divine Divinity, jeu certes produit par les Allemands redoutables de CDV (Sudden Strike, Cossacks, etc.) mais tout droit sorti du cerveau fumeux (parce qu'en ébullition) de Swen Vincke, Flamand aussi enjoué que fan de RPG et de jeux d'action médiévaux à la Diablo. Un développeur têtu, qui, un beau jour, a décidé de créer le jeu de rôle auquel il rêvait de jouer, un jeu qui posséderait, je cite « la densité de Baldur's Gate et le fun de Diablo ». Bligre, que d'ambition ! Entouré d'une équipe de copains, Swen est parvenu à convaincre CDV de le suivre sur son projet et, franchement, aucun joueur ne va s'en plaindre ! S'il tient toutes ses promesses, Divine Divinity risque fort d'emporter le morceau sur tous les jeux du genre (Throne of Darkness, Dungeon Siege, Pool of Radiance, etc.) annoncés à la rentrée.

Divines promesses

Commençons par le commencement : l'histoire. La cinématique d'intro de Divine Divinity nous montre une superbe créature d'essence divine attaquée par d'autres sorciers. Avant que vous ne puissiez intervenir, les attaquants s'apprêtent à lui donner le coup de grâce. La belle déesse scinde alors son âme en trois, trois morceaux d'égale puissance qui vont se loger dans trois hôtes humains. Et l'un de ces hôtes, vous l'aurez deviné, n'est autre que vous. Sauvé in extremis par un petit chat (si, si), vous vous réveillerez ensuite dans un village



de guerisseurs, fort préoccupés par la peste qui sévit dans la région. Totalemennt paumé, vous allez pouvoir vous attirer vos premiers ennemis.

D'expérience, Divine Divinity est très classique. En de fait, des graphismes en 2D aux statistiques et à l'arborescence « à la Diablo », à peu près tout ce que l'on peut trouver dans Divine Divinity a déjà été vu ailleurs. À la différence que jamais à ma connaissance, ils ne s'étaient retrouvés dans un seul et même jeu. Divine Divinity offre le choix entre six personnages : querrier, mage et « survivor » (en fait un assassin) et leurs équivalents féminins. Vous pourrez développer les capacités de ces personnages dans des « chemins » différents, afin d'obtenir un résultat unique, qui vous soit propre. Même liberté dans la façon de mener l'aventure : Sven affirme que l'on pourra jouer « à la Baldur », en s'impliquant dans toutes les innombrables quêtes offertes par le jeu, ou bien « à la Diablo », en ne réalisant que les quêtes principales et en massacrant beaucoup de monstres. Et, pour y avoir déjà joué quelques heures, aucune des affirmations de Sven ne semble exagérée : on ressent immédiatement, comme dans Diablo, la satisfaction intense d'avoir un personnage capable dès le début, de mener victorieusement des combats ou d'utiliser des skills intéressants, sans devoir attendre le niveau 10.



Un jeu qui réussit enfin la synthèse entre l'action d'un Diablo et la richesse d'un Baldur !

Et, comme dans Baldur's Gate, on peut se lancer dans des dialogues intéressants et progresser dans la connaissance du monde et de l'histoire. En outre, les monstres sont dotés d'une vraie I.A., semblable à celle utilisée pour Conflict Zone et l'aventure s'annonce non seulement longue, mais dotée d'une grande richesse (avec notamment une réputation de votre personnage qui influencera les réactions de ceux que vous rencontrerez). Tellement riche qu'il est impossible d'en faire le tour dans cette première preview – rassurez-vous, nous reviendrons très bientôt sur ce jeu passionnant. ■

– Rémy Goavec



■ PYROTECHNIE Dans ce jeu en 2D, les effets de sort et la gestion de la luminosité sont encore plus réussis que dans Baldur ou Diablo.

On se fait une toile ?

Spider-Man | Prenez-vous pour l'homme-araignée en plein New York.



IN ADAPTATION En tant qu'homme-araignée, vous disposerez d'une forme de super-pouvoirs.

Vous vous promenez sur les toits la nuit en collant rouge et bleu. Vous sautez et vous êtes persuadé que votre sixième sens vous avertit du danger. Eh bien, j'ai une bonne nouvelle pour vous, arrêtez de voir votre psy : Spider-Man débarque sur PC.

Une des raisons qui explique mon état actuel est que j'ai passé une grande partie de ma jeunesse à lire Strange, Special Strange, Spidey & Cie. C'est donc avec des yeux tout ronds que j'ai accueilli la nouvelle :

Pour info

- ÉDITEUR Activision
- DEVELOPPEUR Uvesay
- GENRE aventure-\$action
- SORTIE octobre

Spider-man est adapté sur PC. Je dis bien « adapté » car il s'agit en fait d'un portage de console à PC (avec tout ce que ça implique, nous y reviendrons). Tous les fans de super-héros peuvent quand même se réjouir : on va enfin pouvoir se la jouer monte-en-fair avec tous les super-pouvoirs qui vont avec et les super-villains qui font avec. Le tout sera en 3D, taillée au couteau d'accord, mais en 3D quand même. Du haut des buildings aux bas-fonds de Manhattan, en passant par de nombreux intérieurs, genre laboratoire de savant maléfique, vous devriez retrouver l'ambiance des comics. Vous aurez quand même une trentaine de niveaux pour ça.

En tant qu'homme-araignée, vous serez nanti de tout un tas de compétences hors du commun.



■ DES NEURONES D'ARACHNÉEN Le jeu comportera 80 % d'action, certes, mais il y aura également des phases d'infiltration ou de discrétion. Il faudra parfois cogiter...



■ J.J.J. Toujours d'humeur aussi charmante, le boss de Peter Parker sera en mauvaise posture dans le jeu.

Le film, c'est pour bientôt

ATTENTION Après la série animée et un long métrage dans les années 70, voici le film.



Carl Sven (Raimi) n'y colle. Si ce nom ne vous est rien, sachez qu'il s'agit du monsieur qui connaît la série des Evil Dead et en particulier le troisième. L'Armure des Héritiers (qui se trouve être un de mes films de chevet). Une bande-annonce est disponible sur le site officiel du film : <http://www.spiderman.sonypictures.com/> On y voit l'attaque d'une banque par des malfrats patibulaires qui s'échappent en hélicoptère. Ils s'enfuient mais tout d'un coup, voilà que l'hélicoptère n'avance plus... il repart même en arrière ! Qu'est-ce qu'il est fort ce Spider-Man !

Vous pourrez par exemple lancer une crête en l'air et l'ceptionner pile comme il faut les yeux fermés (grâce à votre sixième sens). Non sans bâlage, c'est très pratique. Dès que vous approcherez d'un danger ou d'un élément important du jeu (indice, passage secret, crête qui tombe du plafond, etc.), il y aura du rouge autour de votre tête, avec un coup de guitare électrique histoire d'enfoncer le clown. Vous pourrez faire des bonds de plusieurs mètres, jouer à Tarzan entre les buildings grâce à vos jets de toile et soulever des structures pesant dix fois votre poids afin de les jeter sur la tête des méchants.

Côté combat, vous pourrez faire des combos entre coups de poing et coups de pied, avec des exhalations très karaté sur fond de musique à la Néha. Le rythme devrait être assez soutenu. Vous pourrez aussi frapper vos ennemis à distance avec une toile de toile ou vous protéger dans un cocon de toile

Discretion, infiltration, effet de surprise et virevoltes de caméra seront au rendez-vous.



■ VENOM Il apparaît en guest star dans la première cinématique du jeu.



■ MONTE-EN-L'AIR Un des éléments les plus fun et intéressants du jeu sera votre capacité à pouvoir grimper aux murs.

qui leur explosera à la figure. Mais le top du top, d'après moi, ce sera le pouvoir de grimper aux murs. Totalemennt intégré au gameplay, ce pouvoir sera peut-être le plus intéressant du jeu (la plupart de vos ennemis ne penseront pas à regarder au plafond), subseqüemment discrétion, infiltration, effets de surprise et virevoltes de caméra pour vous sauver dans toutes les positions seront au rendez-vous.

Prends garde... car l'araignée est là

Vous retrouverez tous vos vieux amis bien kitsch de la grande époque Marvel : Cat Woman, Dare Devil, etc. et des vilains comme Scorpion, le Cald, Rhino (l'espère qu'il y aura l'homme de sable), ou certains plus récents, comme Venom. Ce seront principalement des boss de fin de niveau. Tiens, ben justement, ça me permet d'enchaîner subtilement sur le côté « console » du jeu. Spider-Man a donc été adapté de la console au PC, ce qui veut dire que vous ne pourrez sauvegarder qu'en fin de niveau, que vous ne pourrez pas gérer votre angle de vue vous-même à la souris, ni vous déplacer latéralement, et que les cinématiques seront... hum, il n'y aura pas non plus de Multijoueur, etc. Bon, ce sont des détails qui s'estompent quand même assez vite devant le fun de l'univers. Et puis le jeu sera proposé à bas prix, et ça, c'est plutôt une bonne nouvelle, non ? ■

- Noé Chanat



■ DE VIEILLES CONNAISSANCES Vous rencontrerez des méchants célèbres, mais aussi des gentils, comme Carl Wersen ou Dare Devil... .

Kamehameha !

Evil Twin : Cyprien Chronicles | Du nouveau pour le genre action plates-formes ?



■ **UN COPAIN POUR LA ROUTE** Parmi les créatures que Cyprien aura l'occasion de rencontrer, plusieurs d'entre elles se révèleront plutôt sympathiques. Il n'a pas une bonne tête, celui-ci ?

Evil Twin : Cyprien Chronicles fait sans nul doute partie des projets français les plus excitants de cette année. Son secret ? Ubi Soft a soutenu une jeune équipe de développement parisienne motivée, qui planche sur ce projet depuis bientôt trois ans !

Le moins que l'on puisse dire de l'équipe d'In Utero chargée du développement d'Evil Twin (vingt-quatre personnes en tout auront travaillé sur le projet), c'est qu'elle ne manque pas d'enthousiasme. Qu'il s'agisse du chef de projet Xavier Gonot ou du directeur artistique Stéphane Bachelet, on sent un réel désir

Pour info

- ÉDITEUR Ubi Soft
- DÉVELOPPEUR In Utero
- GENRE action plates-formes
- SORTIE actuelle



■ **LES BOULES** Supercyp peut concentrer une boule d'énergie avant de l'enverger sur l'ennemi. Cela rappelle quelque chose, mais quoi ?

de satisfaire à la fois les adeptes de la fameuse « french touch » (des graphismes et une ambiance irréprochables) et les amateurs de gameplay en béton, à la Nintendo. Un objectif ambitieux, pour lesquels chaque membre de l'équipe s'est investi à fond, à tel point que l'idée de proposer Cyprien comme emblème de la société s'est progressivement imposée. Cet enthousiasme est partagé par Ubi Soft, qui n'a pas hésité à donner de plus en plus d'importance à ce projet, jusqu'à en faire un phare de son catalogue de rentrée. Le parcours d'In Utero n'est pourtant pas banal, puisque la société pensait à la base utiliser le concept d'Evil Twin pour une série télé ! Elle a ensuite créé des images et des personnages pour d'autres éditeurs, ce qui lui a permis d'acquérir une certaine expérience vidéoludique. Et si le premier jeu du jeune studio, Jekyll et Hyde,



■ JOURNAL DE CALCHONNETE

Certains moments sont si beaux qu'ils évoquent l'impression d'être à l'intérieur d'une bande dessinée.



■ HISTOIRE Mais il qui revient de Cypron avec ses super-pouvoirs.

Il réussit visuellement, ne tenait pas ses promesses au niveau du gameplay. Evil Twin, lui, semble capable de réussir sur tous les tableaux.

Le scénario débute le jour de l'anniversaire de Cypron. Celui-ci, déprimé, car c'est aussi la date anniversaire de la mort de ses parents, envoie ses quatre amis de l'orphelinat au diable (littéralement) : il proclame la mort de son monde imaginaire, au grand dam de son ours en peluche bordeaux (qui en fait partie, pour ceux qui n'auraient pas suivi...). Il est alors immédiatement projeté dans un univers parallèle où sont emprisonnés ses amis. Un long et périlleux voyage initiatique commence alors...

Un monde cohérent

L'équipe graphique s'est particulièrement attachée à rendre cohérent le monde imaginaire dans lequel vit Cyprien, en travaillant d'abord sur un dessin traditionnel, puis en retrançrant cet univers à l'écran, et, comme vous pouvez le constater, c'est plutôt réussi. L'univers sonore, les musiques, composées par Bertrand Eluard, sont emvoiante à souhait et assurent au joueur une immersion totale dans l'atmosphère du jeu. Comme si cela ne suffisait pas, la localisation

française est pour une fois impeccable : le travail de traduction est excellent, et chaque personnage est interprété avec une conviction rare dans l'univers du jeu vidéo. Décidément, rien n'aurea été laissé au hasard.

Étant donné que le jeu sortira aussi sur Dreamcast et PS2, il est évident qu'il possèdera un esprit moins mature que la plupart des jeux PC, Alice en tête, qui,



■ PAUVRE DEMI Les ennemis, plus ou moins agressifs, sont tous très détaillés et animés avec grâce. Il est presque dommage de devoir les réduire en bouillie...



Q & R

STÉPHANE BACHELET

Directeur artistique.

Quels étaient vos objectifs en développant Evil Twin ?

Notre souhait était de proposer un gameplay à la Mario, mais avec un scénario adulte. On a donc cherché à personnaliser aux pouvoirs que nous connaissons bien entre 25 et 30 ans, qui apprécieront un bon gameplay comme celui des jeux Nintendo mais qui souhaitent une histoire plus profonde, à double sens comme celle que propose Evil Twin. Nous avons également eu de nombreuses idées novatrices que nous n'avons pas pu toutes intégrer.

Quelles sont les différences visuelles principales du jeu ?

On peut voir dans le jeu de nombreuses sources d'inspiration, notamment le cinéma avec les œuvres de Tim Burton, ou Le Côté des anges, portant sur Edward Scissorhands, mais ce sont surtout les bandes dessinées comme les comics de Frank Miller, ou la bande dessinée du début du siècle Estelle. Nous, qui ont joué un rôle important sur l'aspect visuel d'Evil Twin.

Cyprine, le héros,

a connu de nombreux renouvellements ?

Effectivement, il s'agissait au début d'un enfant innocent, portant un pyjama à rayures rouges et blanches, qui évoluait dans un univers très sombre où il posait un problème de cohérence. Nous avons finalement opté pour un personnage plus sombre et, étrangement, un peu petit pourtant, qui utilise un langage fluide et réagit à toutes les situations. Notez que nous avons quand même réussi à conserver la gaité à certains stades !



rappelons-le, se battait au couteau de boucher. Ici, l'arme du héros est un lance-pierre, ce qui tache beaucoup moins. Cependant, les auteurs ont tenu à conserver une ambiance sombre, voire inquiétante, bien que le caractère du héros (dont la ressemblance avec Chucky est involontaire !) à se transformer en Supercyp pulse être considérée comme une concession au grand public : on dirait un héros de comics. Il balance des boules d'énergie comme le premier personnage de Dragonball Z venu. De même, et contrairement à Alice et Jekyll & Hyde, le gameplay a d'abord été pensé pour jouer au paddle, non au clavier. Il vous faudra donc acheter l'un de ces indispensables accessoires pour profiter au maximum d'Evil Twin. Rassurez-vous, le soft sera relativement indulgent avec le joueur, lui permettant d'accrocher au bord d'une plate-forme si son saut est raté de peu (un bon point pour des joueurs comme moi, qui piquent une crise de nerfs à chaque épreuve de saut périlleux). On peut aussi espérer une



■ CA PLANE POUR LUI Voici un camarade que vous devez parvenir à libérer. Notez le vocabulaire employé par notre jeune héros...

■ UN UNIVERSE DÉLIRANT
Chaque île que divers traverser Cyprine possède sa propre identité graphique.



■ DU SHIPE AU LANCE-PIERRES Passer en vue subjective peut être très utile pour examiner l'environnement et tirer sur un ennemi.

durée de vie appréciable, puisqu'il n'y aura pas moins de soixante-seize niveaux répartis sur huit îles, chacune d'entre elles bénéficiant d'un environnement graphique et d'ennemis propres.

Malgré toutes ses qualités, la pré-version d'Evil Twin laisse tout de même pointe certains défauts que l'on espère provisoires, comme, par exemple, un mauvais placement de la caméra lors de certaines phases de jeu. Ce défaut reste en effet la pâle de la plate de jeu 3D en vue à la troisième personne. De même, le jeu semblait souffrir d'une certaine linéarité, et Cyprine est parfois quelque peu empêtré, bien que la maniabilité soit tout de même sans comparaison avec celle de Jekyll & Hyde. La question reste donc posée : Evil Twin sera-t-il LE jeu de plates-formes féderateur sur PC ? On vous en reparlera lors du test ! ■

- Gary Laporte

Avec Wanadoo,
prenez la rentrée du bon côté !

20 heures d'Internet
offertes*



france telecom

Bonne rentrée
avec Wanadoo !

20 heures
d'Internet
offertes*

Wanadoo

france telecom

Wanadoo

* Offre de 20 heures d'Internet offertes à la rentrée, à valoir sur 2 mois. Pour les abonnements à l'offre Wanadoo Internet illimité 1000, 20H ou 30H entre le 20 août et le 5 septembre 2002. Offre non cumulable avec d'autres offres. Conditions et conditions générales de vente à l'adresse www.wanadoo.fr. Wanadoo Interactive - RCS Nanterre 842 017 579



Neverwinter Nights : génèse du plus grand jeu de rôle de tous les temps ?

Classe de nature

D'abord l'E3 et puis ça... Deux jetlags coup sur coup, ça abîme ! Mais comment refuser un voyage qui a pour but la visite des studios de Bioware, les créateurs de la célèbre série Baldur's Gate et du très attendu Neverwinter Nights ? Itinéraire d'un enfant gâté.

Tout a donc commencé par un voyage en avion des plus fastidieux (trop long) dont la destination finale s'avéra être Edmonton, capitale d'Alberta. C'est en effet dans son Canada natal qu'a été domicilié l'un des plus prestigieux studios de développement : Bioware. Malheureusement pour nous, nous avons passé seulement deux jours en la compagnie de nos hôtes, sur un séjour de six jours. Toutefois, signalons à leur décharge leur emploi du temps très chargé. Nous avons donc vite appris qu'à Edmonton, à part admirer l'harmonie qui règne entre les habitants et la nature, apprécier les sentiers forestiers tout en circulant au



Retour aux sources
Les Arborels peuplent les couloirs de Bioware.



Élémentaire...
La solution du guide officiel du Dofur's Gate II est collée sur un mur.

milieu des buildings, ou encore se promener sur LA rue principale, nommée Whyte Avenue, qui héberge tous les bons endroits (là où ça bouge, quoi !); il n'y avait pas grand-chose à faire ! Néanmoins, nous y avons tout de même découvert les studios de Bioware.

Une horde de joyeux lurons

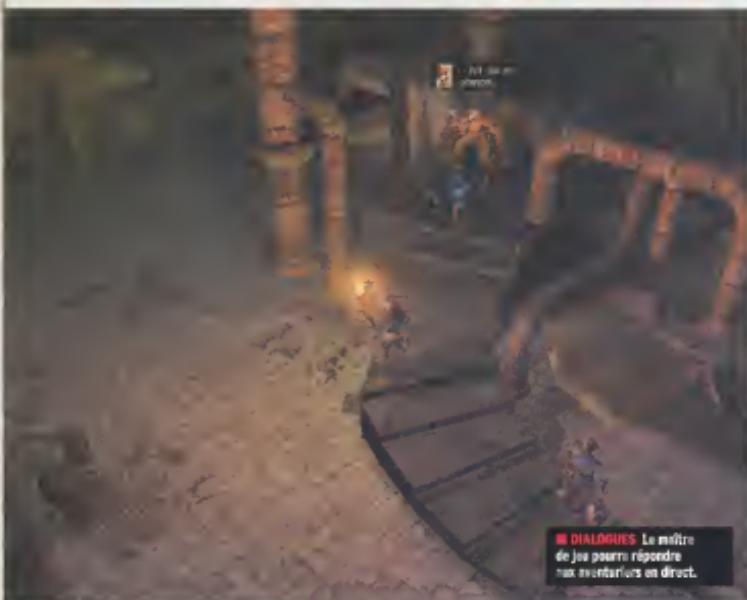
C'est ainsi qu'après notre introduction inattendue dans l'antre du dragon, nous avons eu le droit à un petit tour privilégié du propriétaire où, entre autres, j'ai pu apercevoir les Artworks de Knight of the Old Republic, le jeu de rôle développé en secret pour LucasArts, inspiré de la licence Star Wars. C'est d'ailleurs une des caractéristiques de l'équipe canadienne : les murs et les couloirs sont couverts de dessins en relation avec leurs derniers développements.

À ce propos, et c'est une autre des originalités de Bioware, l'équipe ne travaille que sur trois jeux à la fois, jamais plus. Voici donc leur façon de procéder : une grande partie de la centaine de salariés que compte le studio s'attelle au projet le plus récent et, au fur et à mesure que le développement avance et se rapproche de sa finition, l'équipe se réduit, les membres étant renvoyés sur le nouveau titre en production. Ce qui, au final, se résumait à une quarantaine de personnes travaillant encore sur Neverwinter Nights, au moment de notre visite. Mais rentrons dans le vif du sujet et





■ À LA SACRIFICE Le système de compétences se fait grâce à un arbre d'étoiles. Il fonctionne comme un arbre fecht à syllabes.



■ DIALOGUES Le maître de jeu pourra répondre aux inventuriers en direct.

voyons ce que leur joli bébé a véritablement dans le ventre.

Boulot oblige, nous avons bénéficié d'une présentation approfondie des secrets que recèle Neverwinter Nights et ce que nous devons en attendre. Tout d'abord, il faut bien en saisir le concept. Neverwinter Nights, selon ses auteurs, correspond à l'interprétation du jeu de rôle papier sur PC. Si une campagne Solo sera disponible dans Neverwinter Nights, le jeu ne se focalisera pas dessus comme le ferait tout autre jeu de rôle PC traditionnel. Non, l'histoire n'est que secondaire puisque, avant tout, Bioware vous fournit les outils pour créer votre propre scénario. Le mode « un joueur » est donc à considérer un peu à la manière d'un exemple que les développeurs ont créé juste pour vous montrer ce dont est capable l'éditeur intégré. Mais gardez bien en tête que dans l'absolu, vous pourriez reconstituer exactement la même histoire. Voilà ce qui va peut-être changer notre façon de jouer aux jeux de rôle.



■ ADOPTEZ Nous incorporer de nouveaux éléments le réconstruis pour créer votre monde.

sur PC et surtout le regard que les joueurs des JdR papier portent sur les jeux micro-informatiques.

Faiseur de mondes

Le constat est simple : Neverwinter Nights permet de réaliser presque tous les rêves du rôle, et ce, grâce à ses deux innovations majeures : la notion de maître du donjon et l'éditeur de niveaux. Je sais, je sais, certains marquent au scandale en avançant que Vampire la Masquerade fut le premier à ouvrir la voie... et c'est vrai. Mais, pour ce titre, si vous

n'étiez pas un expert en éditeur 3D, le moteur s'avérait trop compliqué, et de plus, Vampire était beaucoup plus orienté action que jeu de rôle. Son univers était aussi vraiment différent. Neverwinter Nights, lui, vous replonge dans les Royaumes Oubliés tout en prenant en compte la 3e édition des règles AD&D, ce qui permet une plus grande souplesse de jeu (mémorisation des sorts, classe d'armures, nouvelle classe, etc.). Vous allez donc pouvoir créer vos propres chapitres et campagnes grâce à l'éditeur surprenant qui vous donne

L'histoire n'est que secondaire puisque, avant tout, Bioware vous fournit les outils pour créer votre propre scénario.

la possibilité de faire à peu près tout ce que vous désirez.

Vous pouvez doter vos personnages non joueurs d'arbres de dialogues (à la Baldur's Gate) afin de mettre en place des quêtes se concluant par la remise d'objets magiques. Mais le plus important est la simplicité avec laquelle vous réalisez votre projet. Icônes, onglets et listes de choix sont à peu près tous ce dont vous avez besoin pour créer une aventure qui tient la route. Sans parler de la création de niveau qui se montre simple comme un coup de « click » : vous disposez de textures environnementales (donjon, forêt, ville, marais, etc.) et architecturales (mur, château, bâtiment et l'en passe) pour créer les décors et lieux de votre choix. Le jeu s'occupe ensuite de raccorder les différentes parcelles de terrains, d'ajouter les effets de lumière, les effets spéciaux et tout ce qui s'en suit. Et ne vous imaginez pas que la difficulté de création d'un niveau soit comparable à la taille des zones d'aventure qui en résulte, c'est-à-dire petite. Car c'est tout le



■ SORCIERS MAGIQUES Les sorts sont très diversifiés et leurs effets les plus courus, affectant partiellement le son et la lumière.

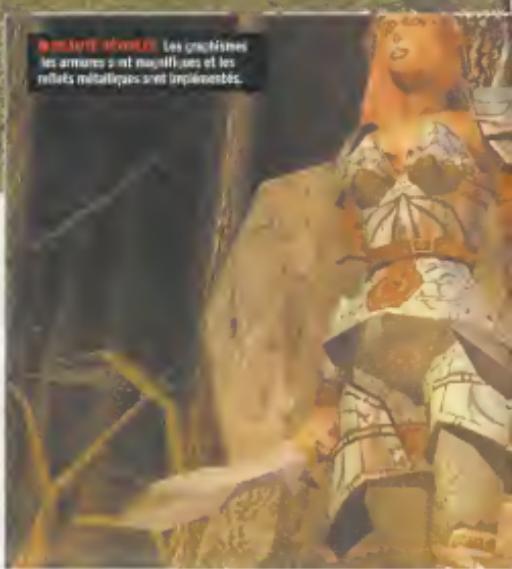


■ PROMENONS-NOUS Parmi les décors disponibles, vous pouvez créer des zones extérieures, des ponts, des routes, etc.

contraire : si Baldur's Gate II offrait des zones capables d'aller jusqu'à 16x16 « tiles » (parcelle ou carré de zone), Neverwinter Nights, lui, en possède le double. En effet, un serveur de jeu peut contenir jusqu'à cinq zones).

Et ce n'est qu'une goutte d'eau dans l'océan d'options du jeu. Le créateur peut disposer, dans le monde qu'il a inventé, de ses monstres et de ses personnages non joueurs selon son bon vouloir. Il peut personnaliser leur intelligence artificielle (comportement pendant la bataille, type d'attaque, inventaire, etc.), créer ses propres objets et armures en leur attribuant des pouvoirs magiques, des bonus, etc. Il suffit d'une simple sauvegarde pour que la carte soit disponible pour 64 joueurs simultanément et que vous assumiez le rôle de maître de jeu. C'est là que le plaisir va vraiment montrer le bout de son nez, car en assurant ce rôle, vous avez les pleins pouvoirs sur les éléments de votre aventure ainsi que sur ceux qui y participent. Comme dans une partie papier, vous guidez vos invités vers le danger en décidant à tout moment de leur destin. Héros

Neverwinter Nights vous replonge dans les Royaumes Oubliés tout en prenant en compte la 3e édition des règles AD&D.



■ MIEUX VIVRE Les créatures, les armures sont magnifiques et les effets métaphysiques sont implémentés.

arrogants ? Usez de vos pouvoirs divins pour invoquer des créatures redoutables. Aventuriers en détresse ? Baissez le niveau des monstres afin de leur redonner l'avantage. Le plus fort est que vous agissez en temps réel sans que les combattants humains puissent remarquer la moindre différence. Et cela n'est qu'un aspect de Neverwinter Nights, car le plaisir sera complètement différent si vous êtes maître de jeu

ou simple aventureur qui se connecte à une partie quelconque sur le Net. Bref, il y aurait énormément à dire sur ce soft, mais, étant repoussé à début 2002, nous aurons le temps de le traiter plus en profondeur. Pour le moment, pour un avant-goût de Neverwinter Nights, consultez la vidéo de Gen4, un échantillon exclusif de la vidéo live de la présentation y est disponible. Savourez ! ■

- Loïc Claveau

Interview de Trent Oster Producteur

Salut Trent, pourriez-vous nous raconter de quoi sera ton rôle dans Neverwinter Nights 2 ? Mon rôle est Trent Oster et je suis producteur sur la Neverwinter Nights chez Wizards. Mon rôle se compare un peu à un directeur de film en ce sens que je m'occupe aussi bien des éléments de la création originale, du design, et tous les problèmes qui pourraient intervenir dans la production.

Lequel de vos projets vous connaît le mieux ? N'avez-vous pas travaillé avec Wizards Games ? Comme une autre logique ? Nous avons commencé à y penser au moment où nous finissions alors Gta, vers fin 1997.



LE GRAND MANITOU DE NEVERWINTER NIGHTS, C'EST LUI. IL S'OCCUPE DES PRÉSENTATIONS ET SI SON ASPECT PHYSIQUE EST IMPRESSIONNANT (UN TANTINET BODYBUILDÉ), SA CONNAISSANCE DES ROUGAGES DE NEVERWINTER NIGHTS, À TOUTES LES NIVEAUX (DESIGN, GAMEPLAY, TECHNIQUE, ETC.), EST ENCORE PLUS ÉPATANTE.

aventure en ligne, dans Wizard's Gate 2. Nous pensions que c'était un peu comme le Sacré Graal : avoir une véritable histoire dans un univers Multijoueur. L'idée de Neverwinter Nights venait de naître.

Comment avez-vous commencé à Neverwinter Nights comme une Initiative pour Neverwinter 2, sans parler de développements comme un utilitaire complémentaire ?

Je ne pense pas que Neverwinter Nights pourrait remplacer la jeu multijoueur, je vois ça plutôt comme une interprétation sur PC. Plus précisément, nous sommes de la version carrière, plus nous pouvons créer notre liche comme accès à la mort, mais je ne pense pas qu'il le remplacerait. Le créatif du jeu papier se situe

entre les interactions sociales entre les différents joueurs, ce que ne possède pas le support PC, qui n'est un utilitaire. S'asseoir autour d'une table pour discuter, en faire un oral, en faire jouer des puzzles tout ça, c'est ça, c'est cette éthique, cette qui donne au jeu papier son caractère attrait. Avec l'ordinateur, l'expérience est beaucoup plus rapide, les joueurs sont plus concentrés. Quand vous jouez un combat dans un JDR sur PC, cela peut vous prendre deux heures pour un combat. Sans Neverwinter Nights, cela vous rend deux fois moins de plaisir, c'est à dire faire une créature, un combat et puis tout, donc se terminer en une minute.

Quels sont les meilleurs moments pour jouer à Neverwinter Nights ?

En termes de difficultés et d'actions que l'on ne pouvait inclure, nous avons du prendre l'air, évidemment évidemment, principalement pour l'escalade. La capacité pour les joueurs d'escalader les murs et de se glisser dans l'enceinte d'un château devraient être implémentées dans Neverwinter Nights.

C'est une des idées immortelles de Dungeons & Dragons, mais certaines limitations techniques nous en empêchent. Il y a aussi des sorts et les compétences qui ne se pratiquent pas trop à l'univers, entre PC comme la compétence à jouer à du bâton que nous avons dû modifier.

Comment avez-vous travaillé avec les joueurs d'origine, avec Neverwinter Nights 2 Planes et cette version sur PC ?

Le véritable but de l'ami est d'interpréter une histoire en rôle, où le meilleur de jeu sera mis en jeu à un bout de la table et tous les joueurs de l'autre côté, devant leurs écrans PC. Ils pourraient ainsi discuter, suivre l'histoire, et évidemment de la réactivité à jeu, mais aussi de l'interaction avec le JDR papier. ■

Propos recueillis par
Loïc Claveau

Vous nous si sommes demandées, ce qui pourrait être le plus difficile du jeu de l'ami papier, nous avions quelques idées et nous demandions : « Je veux faire ça. Et si on l'insère en jeu Multijoueur dans lequel je pourrais avoir la dimension sociale de groupe présente dans les jeux massivement Multijoueur actuels mais où, au lieu de simplement d'avoir sans but, nous pourrions participer à une

Les épices de la passion

Le chef-d'œuvre de Frank Herbert s'apprête à connaître une nouvelle jeunesse sur PC.

Parce il y a plus de trente ans, *Dune*, le classique de la science-fiction écrit par Franck Herbert, est plus que jamais d'actualité. Entre la série télévisée qui fait un carton aux Etats-Unis (en dépit de la pauvreté des effets spéciaux), les nouveaux romans qui reviennent sur l'histoire des deux grandes familles antagonistes, les Atreides et les Harkonnens, le projet d'un nouveau film qui prend forme, Cryo s'est d'ores et déjà assuré un coup médiatique. La qualité des jeux suivra-t-elle ? Pour répondre à cette angoissante question (ceux qui ne sont pas fans de *Dune* sortent immédiatement !), nous avons envoyé l'un de nos plus intrépides reporters sur les lieux du crime... pardon, du développement de *Frank Herbert's Dune* et de *Dune Generations. Action !*

Frank Herbert's Dune

Ainsi naquit Muad'Dib



■ COLLE-SERRÉ Il sera possible de se cacher au mur et de jeter un œil dans les angles pour repérer les ennemis.

■ LES POTINS DU SIETCH Les habitants du camp discutent et vaquent à leurs occupations. Ça change des perso statiques.

Pour nous éviter l'overdose de stratégie temps réel made in BioWare, Cryo propose un véritable jeu d'aventure-action dont la réalisation a été confiée au tout jeune studio WideScreen. Une lourde charge au poing, encore accru par l'obtention de la licence de la série télé *Frank Herbert's Dune*.

Comme ça, de prime abord, les développeurs lyonnais de WideScreen Games ont l'air plutôt hantés, mais en réalité (et c'est un scoop que nous vous livrons là chers

lecteurs), ce sont des fourmis ! Si, si ! Autrement, comment pourraient-ils supporter l'incroyable fardeau qui est le leur ? Primo : ils n'avaient pas plus d'un an et demi pour sortir un produit fini ex nihilo. Secundo : Cryo leur a confié une licence officielle, avec ce que cela suppose comme pression. Et, tertio, l'univers est celui de *Dune*, ce qui les confronte au jugement sévère d'innombrables fans enragés. Alors, après de nombreuses séances collectives de méditation transcendante, comment s'en tirent-ils ?

D'après ce que l'on a pu voir lors d'un voyage de presse à Lyon, pas mal du tout. Il faut dire que de nombreux membres de l'équipe ont réalisé leur bosse chez « Bruno Bonnel presents » (Infogrames), participant à des projets tels que *Alone in the Dark 3*, *Prisoner of Ice*, *V-Rally* ou encore *Outcast*. Une carte de visite plutôt convaincante. Autre atout : ce sont tous de véritables fans de la saga *Dune*. Cela se sent lors des discussions, mais aussi, concrètement, dans l'orientation judique de leur bébé,

Q & R

OLIVIER MASCLEF
Chef de projet

Les caractéristiques du héros évoluent-elles en cours de jeu ?

« Paul acquiert de nouvelles compétences, mais d'une façon très intuitive. Vous n'aurez pas à gérer cet aspect. Il vous faudra plutôt les essayer et apprendre à les utiliser sagement. Le jeu comporte-t-il des cinématiques ?

De quel genre ? « Oui, il y en a et elles sont toutes réalisées avec le moteur du jeu. Cela évite des discours maladroits dans le style visuel et permet de恍asier le joueur plus facilement à la situation réelle (HHLR comme le positionnement des personnages). Comment fonctionne l'inventaire et l'interface ?

« Pour vous donner un exemple, lorsque vous vous apercevez à proximité d'un village ou que vous pouvez utiliser un objet, une icône contextuelle apparaît. Si vous l'actionnez, votre inventaire apparaît automatiquement. Reste à choisir l'objet, mais c'est très simple.



■ BEAU PAYSAGE Les missions permettent de visiter nombre de décors, en intérieur comme en extérieur.



■ PETIT MASSAGE Une fois glissé derrière l'adversaire, il suffit d'un coup bien placé pour s'en débarrasser.

Bien qu'il porte le nom de la série TV, Frank Herbert's Dune ne s'en inspire qu'au niveau des discours. Pour ce qui est du design des personnages et de l'intrigue, WideScreen a opté pour une grande fidélité au roman.

« Alors, aucune surprise ! », penseront les fans. Erreur ! Si, en bon lecteur, vous avez appris par cœur le contenu de la news du numéro 146 (NDLR : oui, Fred, on sait que c'est toi qui l'a écrite !), vous sauriez que le jeu couvre une période très peu développée par l'auteur. En effet, l'aventure débute lors de la chute de la maison Atreïde, drame qui obligera Paul et

Même si on connaît l'histoire, le scénario devrait résérer de belles surprises.

sa mère Jessica à vivre cachés deux ans durant dans le désert de la planète Arrakis, la fameuse Dune. Là, ils trouveront refuge auprès des autochtones nomades : les Fremens. Paul devra accomplir de nombreuses missions afin de gagner le respect de ces farouches guerriers et surtout de mériter le titre de Muad'Dib, prouvant ainsi qu'il est bien le messie de Dune.

Surprises-partie ?

Découvertes, trahisons, rebondissements... Même si on connaît la fin, le scénariste s'est donné du mal pour nous réservé quelques surprises avec des

intrigues secondaires bien ficelées. En fait, le jeu est divisé en deux parties distinctes, le Sletch et les missions. Le Sletch est le quartier général de votre tribu Fremen. WideScreen tient à rendre ce lieu très vivant, notamment avec des habitants vaquant en temps réel à leurs occupations. Le temps passant, d'autres tribus se joindront à vous et le camp grandira, tout comme le respect dont font preuve les indigènes à votre égard, ce qui influera, par exemple, la façon dont ils s'adressent à vous. Vous pourrez y faire des achats ou discuter avec de nombreux personnages (Chani, Jessica, etc.) qui vous confieront

■ LOUPE, SALE HUL ! Bien que le corps à corps soit privilégié, les facilités sont très présentes.



■ INTÉRIEUR GRAND STANDING ! Voici les entrailles d'une mossonse que vous ferez de saboter.



■ COURS PAUL, COURS : La première mission du jeu vous fera courir dans le sable pour échapper au vers.

parfois des quêtes secondaires. En les résolvant (rien ne vous y oblige), vous gagnerez de nouveaux équipements ou de l'épice, laquelle permet d'utiliser la Prescience. Cette dernière vous donnera de précieux indices sur vos missions futures.

Parlons-en des missions. Il y en a une dizaine et chacune propose des environnements variés : désert, intérieur d'une moissonneuse, base Harkonnen, palais, etc. Si vos objectifs sont diversifiés

(sabotages, escorte de VIP, poursuite), le principe reste très orienté infiltration. On se croirait dans un Tenchu ou un Metal Gear Solid (Fred téléphone console).

Bien que Paul dispose d'armes de portée (pistolet, molot, laser, etc.), c'est clairement le combat au corps à corps qui est privilégié.

Notre héros peut progresser silencieusement, se coller au mur, regarder dans les coins, effectuer des roulettes et,



une fois derrière sa cible, l'achever d'un coup de kriss. Mais attention, les adversaires écoutent, observent, communiquent, bref, il faut se la jouer discrète et tenir compte des spécificités de chaque ennemi (près de 60 différentes sans tenir compte des variations).

C'est comme là-bas, dis !

Oui plus est, qu'il s'agisse des protagonistes ou des environnements, les graphistes ont fait un boulot remarquable. Les personnages bénéficient d'un look vraiment original et fort réussi avec une excellente modélisation (5 000 polygones lors des cinématiques et 3 500 en jeu). De même, les rares décors que l'on peut observer sont vastes, riches en texture et parfaitement en adéquation avec l'univers de Dune. Alors évidemment, les éternelles questions sur les réglages de jouabilité, la variété ou encore la longévité du jeu demeurent, mais cela n'empêche pas Frank Herbert's Dune d'être plus que prometteur. Si aucun grain de sable ne vient gripper cette mécanique (allez quoi, eyez pitié : souriez), nous pourrions avoir droit à une exploitation de licence très réussie (si, c'est possible) il pour le mois prochain qui, en cas de succès, se verra sans doute dotée d'une suite. ■

- Frédéric Dutresne



■ COLLECTION ÉTÉ-ÉTÉ : Le travail préparatoire sur le design des nombreux personnages est impressionnant.

MSI invente le PC 2 PC

Ca ne va pas plaire à tout le monde

INSTALLATEUR RÉSEAU
FERMÉ
DÉFINITIVEMENT

Partager vos périphériques

Jouer en réseau

Echanger vos fichiers

Partager vos connexions internet

Tout cela grâce à un câble USB fourni avec votre carte mère MSI



P4D-1000



K7N3-UD3
ATX 133MHz



K7N3-UD2
mATX 133MHz



K7N3-UD1



MSI
MSI, la clé de votre succès

Grâce à la puissance de l'innovation, MSI présente aujourd'hui une nouvelle fonctionnalité pour ses cartes mères P4U et PC2100. Celle-ci permet d'effectuer en toute simplicité et à moindre coût des transferts de données, des sauvegardes, des partages de connexion, de Internet et de périphériques, de jouer en réseau, d'envoyer des fichiers, de télécharger du téléchargement, et les faire échanger via des appareils mobiles.



Dune Generations

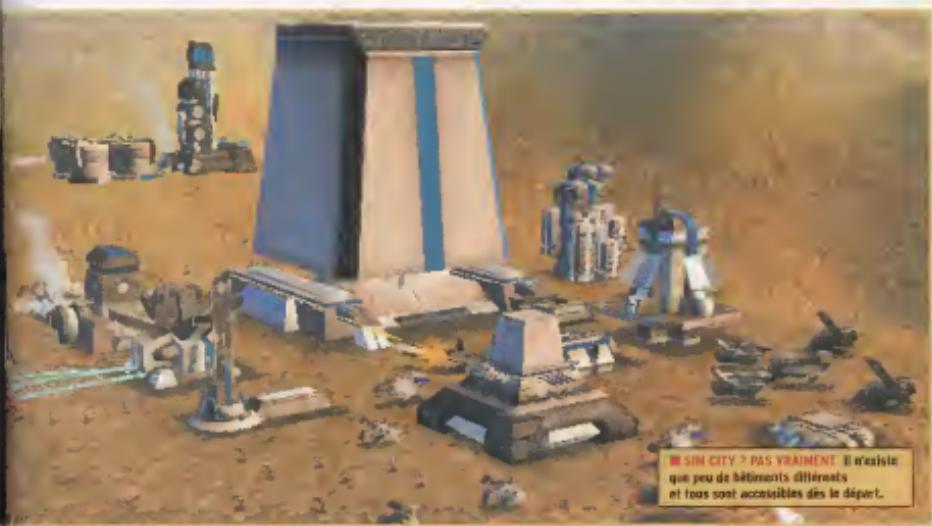
Spice opera



Le deuxième monde, Venise, Mankind... Il faut bien reconnaître que si Cryo fut l'un des premiers acteurs des univers permanents français, les résultats tiennent surtout de la traversée du désert ludique. Avec Dune Generations, l'éditeur français semble bien décidé à sortir la tête du sable.

Plus évident le jeu sur PC (80 francs), un bouleau comme Planète (l'ouvrage) ou un autre bouleau pour se faire la culture, il est possible de jouer en ligne. Chaque joueur, cependant, est donc le maître de plusieurs unités de travail, près de 100 unités de déloppeurs évoluant dans le désert de Moharrak sur lequel il va ouvrir





■ SIN CITY ? PAS VRAIMENT. Il résiste que peu de bâtiments différents et tous sont accessibles dès le départ.

une grosse licence. Tout comme leurs collègues de WideScreens, ils bénéficient des droits de la série télévisée *Frank Herbert's Dune*, même s'ils ont eux aussi préféré se méfier fidèlement aux bouquins. Une tâche colossale si l'on considère qu'il s'agit tout un univers qu'il faut reconstituer pour faire face aux différents niveaux de jeu que propose *Dune Generations*.

Carte de l'eugénisme

Tout d'abord, vous devrez créer votre maison. Cela signifie choisir un « comportement » (militaire, commerçant ou mercenaire, chacun ayant ses capacités spécifiques), mais aussi un leader entouré de sa cour (maître d'arme, Bene Gesserit,

docteur, etc.) et de sa famille proche. Cet aspect revêt une grande importance car le temps s'écoule (z'aviez pas remarqué le *Generations* qui s'écoule discrètement dans le titre ?) à raison d'un siècle par mois réel et vos personnages vieillissent. Il est donc impératif d'assurer votre descendance, notamment sur le plan génétique, puisque ce sont les gènes qui déterminent une partie des capacités de votre leader. Mariage d'amour ou de raison, clonage, passation de pouvoir à l'un de vos proches descendants : choisissez.

Ensuite, il convient évidemment de vous installer et de prospérer. Environnement, topographie, climat, taille et ressources rendront chaque

Cryonetworks semble décidé à demeurer très fidèle aux bouquins de Frank Herbert.

planète unique. À vous d'en tirer le meilleur parti : le temps clément favorise les cultures alors qu'une météo rude engendre des guerriers résistants, un relief escarpé renforce les défenses mais gêne la construction, etc. Vous n'aurez que trois ressources à gérer : les denrées agricoles et minérales et l'énergie. Les deux premières se trouvent sur les planètes (en quantité variable, ce qui oblige à commercer) et permettent de construire des structures, des unités guerrières et des transporteurs spatiaux.

La dernière se révèle indispensable aux voyages intersidéraux.

Et c'est là que *Dune Generations* prend toute sa dimension. L'univers

■ PAS ÉVIDENT. Alors que le défenseur bénéficiant d'une vue globale de la planète, l'assaillant nagera dans le brouillard.



■ GO, GO, GO ! Le nombre d'unités que vous pourrez débarquer sur une planète dépendra de vos points de Prestige.



Q&R

NATHALIE CHRISTOUX

Chef de projet

Comment sera animé l'univers de Dune ?

Il faudra le pourvoir petit à tout moment réaliser des missions pour les différentes factions NPC du jeu. Ensuite il y a les missions de traîne à caractère militaire, commerciale et politique à la fois. Elles s'imbiquent dans une trame de fond créée pour l'univers de Dune. Le premier supplément sera Gomme de la Chika (très divers éléments militaires (batailles aériennes etc) devraient également se produire sur les planètes du jeu).

En quoi consistent le suivi réseaux ?
De nouvelles unités militaires de nouvelles structures de nouvelles NPC, de nouvelles missions de nouvelles ressources et de nouvelles marchandises.

Comment sera géré l'empire d'un joueur lorsqu'il est off-line ?

Il faudra à l'heure actuelle avoir des événements dédiés à sa mission, autant que des événements magiques de l'univers du jeu. Certaines modifications vont être appliquées. Les unités vont et leur valeur défensive augmenter de 50 %. La mission bénéficiera aussi d'un bonus dédié à l'application de la résolution des relations de sabotage et d'assassinerat envers contre-rolls. Les personnalités de la révolte continuent la dernière occupation puis reviennent à l'occupation parti défensif. Ils subissent le violencement et peuvent donc mourir pendant une période de discussion. Si le personnage est tué, on va appliquer pas les règles de succession une régence intégrale sera assurée. Les joueurs devront construire des gardes garantissant une protection partielle de ses planètes.

est évidemment peuplé de milliers de joueurs avec lesquels vous aurez à composer, mais aussi de différentes structures incarnées par l'I.A. (et les webmasters). Certaines, comme l'Empereur, les Béné Gesserit ou la Guilde sont inatteignables.

L'art de l'eugénisme

Par contre, il existe une dizaine de factions (auxquelles sont affiliés Atreïdes et Harkonnens) affichant des objectifs bien spécifiques. Elles s'allient, se déchirent, grossissent et parfois chutent : si vous pouvez les rejoindre, rien ne vous empêchera de les attaquer.

Ce genre d'opération nécessite cependant d'avoir un haut niveau et beaucoup d'amis. Pour cela, la route est longue, ici, tout se mesure en points de Prestige (pour un nombre accro d'unités et de planètes contrôlées) et de Réputation, auprès des factions. Afin de les amasser, vous devrez accumuler les missions. Enquête, Invasion, vol, assassinat, conquêtes, protection... la diversité est de mise. Point important, si vous quittez une mission en cours, il vous faudra recommencer depuis le début. Heureusement, la durée varie de vingt minutes à plusieurs heures pour les campagnes en Coopératif (dans ce cas, vos équipiers peuvent continuer sans vous). De quoi satisfaire tous les types de joueurs.

Les missions sont proposées par les factions, ce qui vous obligera à rapidement prendre position dans le jeu politique incroyablement complexe qui régit l'univers de Dune Générations. Vous devrez nouer des alliances (sous la sévère surveillance de l'Empereur) et en respecter les

Calife à la place du calife

ROT-ULTIMAT La réédition pour les meilleurs joueurs : la gestion de base.



Et oui, cela devient vous qui parviendrez à accumuler le plus de points de prestige (d'une façon ou d'une autre) ou verrez confier la gestion d'Arrakis. Les avantages ? Une immersion sur la vente d'épice qui permet de s'enrichir énormément et plus encore en détournant une partie de la production, mais gare aux contrôles fiscaux et l'accès aux redoutables guerriers Fedaykin si vous poussez avec vos Frères. Mais attention, tout cela ne dure qu'un siècle (un mort). Le titre est ensuite remis à jeu et vous devrez attendre cent ans avant de rebâtir votre chance. En attendant, bien des choses peuvent changer.

termes, mais ne croyez pas pour autant qu'il faille avoir un comportement exemplaire. Espionnage, trahison, assassinat et détournement de fonds sont au programme. Il faudra juste être extrêmement prudent et jouer très finement : tricher des documents, falsifier des comptes, engager les meilleurs tueurs, espionner les adversaires pour dénoncer leurs fortifications et les faire chanter tout en protégeant vos propres secrets. Monsieur Dos, voici monsieur Couteau et ses frères. Enfin, il y aura évidemment les combats, dans l'espace (jouabilité en 2D malgré une vue à la Homeworld) afin de

conquérir les portails permettant d'accéder à la planète et au sol. On se reproche alors beaucoup de Ground Control : Jolt 3D, prise en compte des lignes de visée, du relief, gain d'expérience des unités, formations de plus en plus complexes, présence de « héros » boostant les capacités offensives et défensives. Il reste encore beaucoup à dire sur Dune Generations, mais vous aurez d'ores et déjà compris qu'il se présente sous les meilleures épices... huis aux piques (désolé, trop tentant). Espérons que le test du mois prochain en apportera la confirmation. ■

• Frédéric Dufresne



HOME, SWEET HOME Les plus vastes planètes peuvent accueillir 3 villes et 6 pôles technologiques.

ÊTRE LIBRE DE CHOISIR A UN PRIX : 0 F*.

AOL, LA MEILLEURE ASSISTANCE
TECHNIQUE¹.

AOL, LE KIT DE CONNEXION LE PLUS
FACILE À INSTALLER².

AOL, LE N°1 POUR LA CONVIVIALITÉ
DES SERVICES, MESSAGERIES, FORUMS,
CHATS³.

1. Source Web Magazine. Juillet 2001.

2. Source Internaute.com : "Les fournisseurs préférés
des internautes." Juin 2001.

**AOL EST LE SEUL À VOUS PROPOSER 20 HEURES D'ESSAI
TOTALEMENT GRATUITES** (ACCÈS INTERNET ET TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS),
SANS AUCUN ENGAGEMENT*.

ET POUR SURFER L'ESPRIT LIBRE, DÉCOUVREZ
NOTRE ABONNEMENT INTERNET TOUT COMPRIS
DE 50 HEURES POUR 99 FRANCS PAR MOIS**.

CONNECTEZ-VOUS GRÂCE AU CD ROM JOINT À VOTRE MAGAZINE.
SI VOUS NE L'AVEZ PAS, TÉLÉPHONEZ AU : **0 826 02 6000** (0,98 F TTC/MIN).

CONFIGURATIONS MINIMUM REQUISÉES

- AOL 6.0 : PC Portable ou compatible Windows® 95/98/Mac 32 Mo RAM (minimum) et 128 Mo d'espace disque.
- AOL 2000 : Réseau Accès Services (RAS) installé et 48 Mo de RAM (minimum) et 128 Mo d'espace disque.
- AOL 5.0 : Modem™ 14400波特 PC, Symmetric ou Asymetric, 16 Mo de RAM (minimum) et 30 Mo d'espace disque.
- AOL 3.0 : PC/Processeur 486, Windows 3.1, 8 Mo de RAM, 20 Mo d'espace disque.
- Modem : 48 Kbps (AOL 3.0) ou 28.8 à 56 Kbps (AOL 5.0 et 6.0) ou Numéris.

*Votre offre d'essai comprend 20 heures d'accès Internet tout compris (accès Internet et télécommunications inclus) à la ligne dans les 30 jours qui suivent votre inscription. À la fin de cette période d'essai, pour bénéficier de la formule Internet + télécommunications inclus, vous devrez nous signifier à ce sujet. Si, pour la connexion à votre ligne, AOL FORMULE, vous préférez d'empêcher que nous conservions toutes vos données d'identification, en tapant le mot clé : **ANONYME** MINT et sans sélectionner cette option, nous vous ferons alors bénéficier après la fin de votre période d'essai d'un forfait AOL, vous devrez alors plus de 50 francs d'accès Internet et d'un temps horaire. Offre non cumulable avec toute autre offre d'abonnement AOL, réservée à l'essai par KPN, à la France métropolitaine et scolarisée jusqu'au 31/12/2001. Informations recueillies au BSW2001. Pour les forfaits Internet + télécommunications inclus, les conditions se font uniquement sur un n° 0 860 installé, dans le cadre de la procédure d'abonnement "Sans Forfait Contraint" (forfait gratuit, facturé la toute première connexion, lors de l'activation de votre compte, est facturé en appels locaux).

**Offre non-passthru systématiquement réservée aux participants résidant en France métropolitaine pour un durée d'engagement de 24 mois. Conditions détaillées de cette offre au ligne sur AOL et au 0 826 02 6000 ou à l'ICM.



La rédac en folie

Carnet 2 bord

Après des vacances dédiées au jeu, à la baignade ou à la recherche d'appartement, la rédaction revient gonflée à bloc !



1^{er} août

Rémy annonce à tout le monde qu'il a enfin trouvé un appartement à louer. Il a même été obligé de falsifier sa profession dans son dossier : journaliste de jeux vidéo étant très mal vu par les propriétaires. Officiellement, Rémy est devenu gogo dancer (prétension en voque depuis une certaine émission). Sophie est immédiatement curieuse de savoir où il se produit.

2^{août}

C'est au tour de Fred de déclarer qu'il vient de s'installer en compagnie de son origamaniak et d'un petit chat turbulent dans un studio. D'abord heureux, il s'aperçoit bien vite qu'un chaton, ça adore appuyer sur la touche « volte » des claviers pendant qu'on joue. Il cherche désespérément à rebooter l'animal.

3^{août}

Après un mois de vacances passées enfermés chez eux à tenter de faire vraiment tourner des jeux sur son PC qui crashe,

Seb est tout content de retrouver la rédaction et passe immédiatement en mode panique avec option rhume et calambours. Tout le monde remplit déjà ses prochaines feuilles de vacances.

6^{août}

Max Payne arrive enfin. Fred et Luc se jettent dessus comme un seul homme et ne tarissent pas d'éloges sous le regard circospet de Rémy, visiblement déistant par l'ultra-violence du jeu. Olivier débarque et demande si c'est Red Faction. La rédaction s'abstient de tout commentaire.

7^{août}

Fred a terminé Max Payne pendant le week-end (du coup, son origamaniak a mystérieusement trouvé le temps de réaliser 250 Yoda grande nature et une centaine de chats (telle ironie : le chaton est aux anges).

8^{août}

Un nouveau PC de test arrive à la rédaction : Athlon 1 GHz et Radeons 64 DDR. Tout le monde se bouscule pour y

installer ses jeux favoris : Rémy, Anarchy Online, Fred et Luc, Max Payne, et Séb... Police Quest... Oui comme le reste, refuse de tourner chez lui.

9^{août}

Comme de malchance, Luc est obligé de dénoncer Fly II en test à Loli. Au bout de quelques heures, il revient voir Luc pour lui annoncer que le jeu est très buggé : il n'a aperçu aucune tribu or, aucun château et surtout, il n'a croisé aucun dragon en vol... Quant à son avion, il ne gagne jamais de points d'expérience.

10^{août}

Luc est en guerre, et son adversaire est un PC ! Pourchassé par des messages d'erreur, accusé par les crashes : il sort son arme secrète : le formatage. Malheureusement, un lecteur DVD résiste encore et toujours à l'envahisseur rodiguien. Après une tentative de remplacement avortée, Luc craque et décide de nous jouer en direct live une ode funèbre qu'il interprète avec ses lecteurs en guise de cymbales.

Olivier Cenac
Rédacteur en chef



Sébastien Tessé-Hu
Rédacteur en chef adjoint



Luc-Sentilie Rodriguez
Chef de bureau test



Rémy Gourc
Rédacteur



Frédéric Dufresne
Rédacteur



Thomas Dicul
Passe-temps



Jeux favoris :
Euroquest
et Counter-Strike

Jeux favoris :
Max Payne
et Train Simulator

Jeux favoris :
Max Payne
et Operation Flashpoint

Jeux favoris :
Anarchy Online
et StarCraft

Jeux favoris :
Max Payne
et Technoacia

Jeux favoris :
Operation Flashpoint
et Max Payne

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Les éditeurs ont profité des beaux jours pour nous envoyer leurs versions finales. Voici la maison de mers !

Sammoner

Entièrement en français, cette version bêta souffre encore des bugs de code observés dans la version test. Rien de très grave, mais ils empêchent pas de parler des dialogues.

Startopia

La caméra se bloque toujours dans certaines séances, et se met à rebondir partout. Nous n'avons pas eu de retours sous Windows. En revanche, les menus Tutorial et Mission ont été inversés. Nous avons pour l'instant.

Alone In the Dark 4

La version finale souffre toujours de gels d'écran et de problèmes de compatibilité avec certains lecteurs DVD ROM.

PC CD-ROM



II: Steel soldiers

Toujours pas de bugs observés dans la version bêta du jeu de stratégie aquatique et pluriel fun.

Edge of Chaos : Independance War 2

Les profondeurs du cosmos sont toujours en état de bug. Il faut dire que l'équipe s'est déjà fait les dents sur une première version il y a quelques années. A noter, un manuel fait complet et plutôt épais.

Le verdict



Centre d'essai

Nom du jeu



LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence.

Graphismes, Audio et Multiplayer (deuxième colonne) sont notés sur six, exactement comme le note finale. 1 étoile : passable, 2 étoiles : insuffisant, 3 étoiles : moyen, 4 étoiles : bon, 5 étoiles : très bon, 6 étoiles : excellent.

Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plu ou déplu.

SÉPÉCIFICATIONS

Processeur et mémoire

déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les

Possibilités graphiques indiquent les bibliothèques 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les Possibilités Multijoueur signalent le nombre de joueurs supportés selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

Spécifications

| PROCESSEUR ET MÉMOIRE | |
|-----------------------|-------------------------|
| PROCESSEUR | Intel Pentium 4 1.7 GHz |
| MÉMOIRE | 512 Mo |
| DISQUE DUR | 100 Go |
| GRAPHIQUE | 3D Savage |

| PROSÉSSIONS GRAPHIQUES | |
|------------------------|--------|
| PROCESSEUR | Indice |
| RAM | Indice |
| GRAPHIQUE | Indice |
| DISQUE DUR | Indice |

| POSSÉDÉES | |
|------------|-------------------------|
| PROCESSEUR | Intel Pentium 4 1.7 GHz |
| MÉMOIRE | 512 Mo |
| DISQUE DUR | 100 Go |
| GRAPHIQUE | 3D Savage |

| POSSÉDÉES | |
|------------|-------------------------|
| PROCESSEUR | Intel Pentium 4 1.7 GHz |
| MÉMOIRE | 512 Mo |
| DISQUE DUR | 100 Go |
| GRAPHIQUE | 3D Savage |

CENTRE D'ESSAI

■ En un clin d'œil

Pour tout savoir sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc), consultez ce pavé.

■ Performances graphiques

Réservez aux gros tests, ce pavé détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre.

Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre Ram en haut. Reportez-vous au résultat. Notez que la partie « logiciel » (tout en bas) concerne les jeux en 2D.

■ Motivation

Cette courbe reflète le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode multijoueur s'il est géré par le jeu.

Loïc Claveau

Paris



Jeux favoris :

Assassin's Creed et Max Payne

Noël Chesse

Paris



Jeux favoris :

Max Payne et Black & White

Bertrand Pomaré

Paris



Jeux favoris :

Desperados et Half-Life

David Le Roux

Paris



Jeux favoris :

Max Payne et Counter-Strike

Arnaud Cuellé

Paris



Jeux favoris :

Max Payne et Train Simulator

Le Tsigard

Tour de l'œil



Jeux favoris :

Un film de loup et Max Payne

13^{ème} RUE

LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE



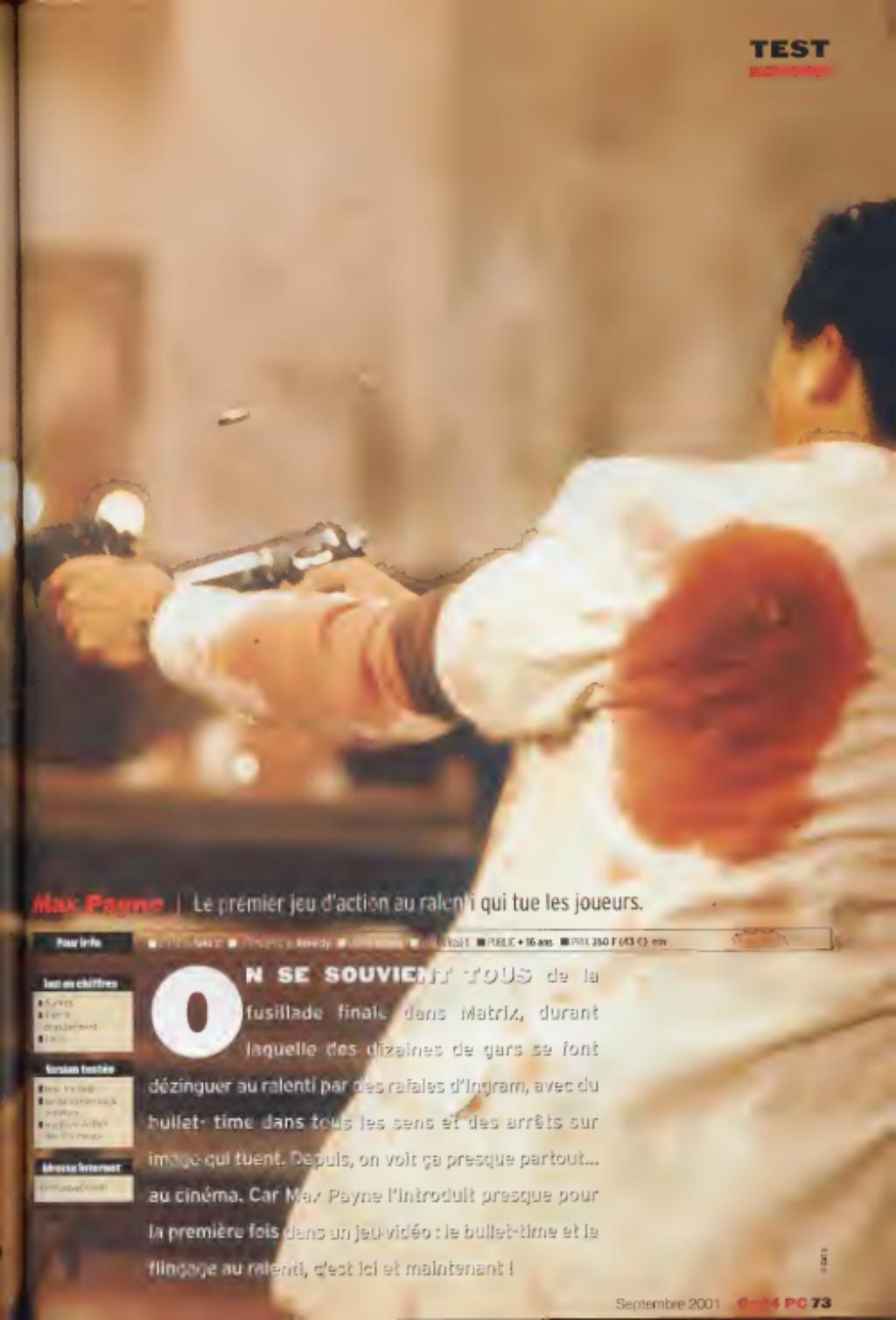
www.13eme Rue.fr

13^e Rue la télé action et aventure explore toujours le même univers. D'abord elle capture ses audiences avec une sélection de programmes nortés. Puis elle va plus loin. Fantastique, Paranormal, Horreur... puis elle propose leur rythme corollaire. Lorsqu'il fait sombre ou pour une partie de la famille. 13^e Rue, la télé qui fait peur à voir.

SUR LE TABLE ET SUR
CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMÉRIQUE



Un max de sensations



Max Payne

Le premier jeu d'action au ralenti qui tue les joueurs.

Plus info

■ DATE 04/01 ■ VERSION PC ■ SUPPORT CD-ROM ■ PLATEFORME PC ■ PUBLIC +16 ans ■ PRIX 350 F (43 €) env.

Les en chiffres

- 70% de
- 10% de
- 10% de
- 10% de

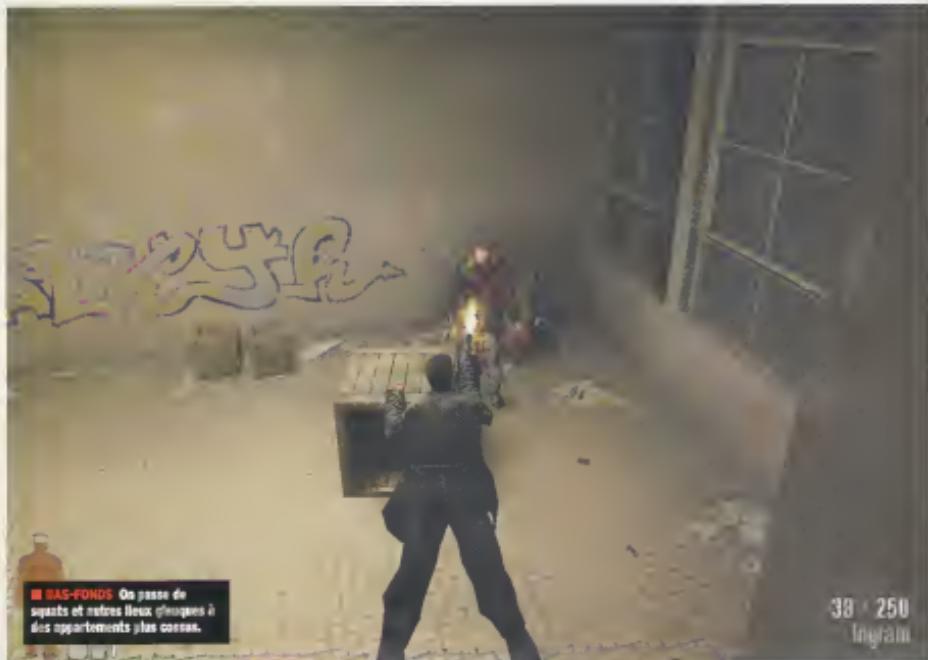
Version testée

- PC 400 MHz
- 128 Mo de RAM
- 128 Mo de VRAM
- Windows 98

Mon avis

Excellent

ON SE SOUVIENT TOUT de la fusillade finale dans Matrix, durant laquelle des dizaines de gars se font dézinguer au ralenti par des rafales d'Ingram, avec du bullet-time dans tous les sens et des arrêts sur image qui tuent. Depuis, on voit ça presque partout... au cinéma. Car Max Payne l'introduit presque pour la première fois dans un jeu-vidéo : le bullet-time et le flingage au ralenti, c'est ici et maintenant !



Cela faisait un moment qu'on l'attendait, le bougre. À force de mater des vidéos toutes plus hallucinantes les unes que les autres, on ne savait plus où baver de la langue et les couloirs de la rédaction commençaient à glisser méchamment. La chose était d'autant plus énervante que les développeurs, un rien sadiques, clamtaient haut et fort que le jeu sortirait... quand il serait prêt ! Ces types, je les ai meudits, je leur ai jeté des sorts. Mais maintenant que Max Payne est sur mon disque dur, je les adore et je chéris leurs mères !

Cette habileté à vous mettre dans le bain rapidement, comme Half-Life en son temps, sent le grand jeu à plein nez.

Pourquoi ? Parce que Max Payne est une tuerie dans tous les sens du terme et qu'il me tarde de finir ce test pour continuer à y jouer. Mais faisons les choses dans l'ordre : grand 1 petit à - en vous détaillant un peu le scénario du jeu. Vous êtes donc Max Payne et vous vous trouvez au sommet d'un gratte-ciel cerné par la flicaille lorsque commence le jeu. Comment en êtes-vous arrivé là ? Vous foullez dans votre mémoire et

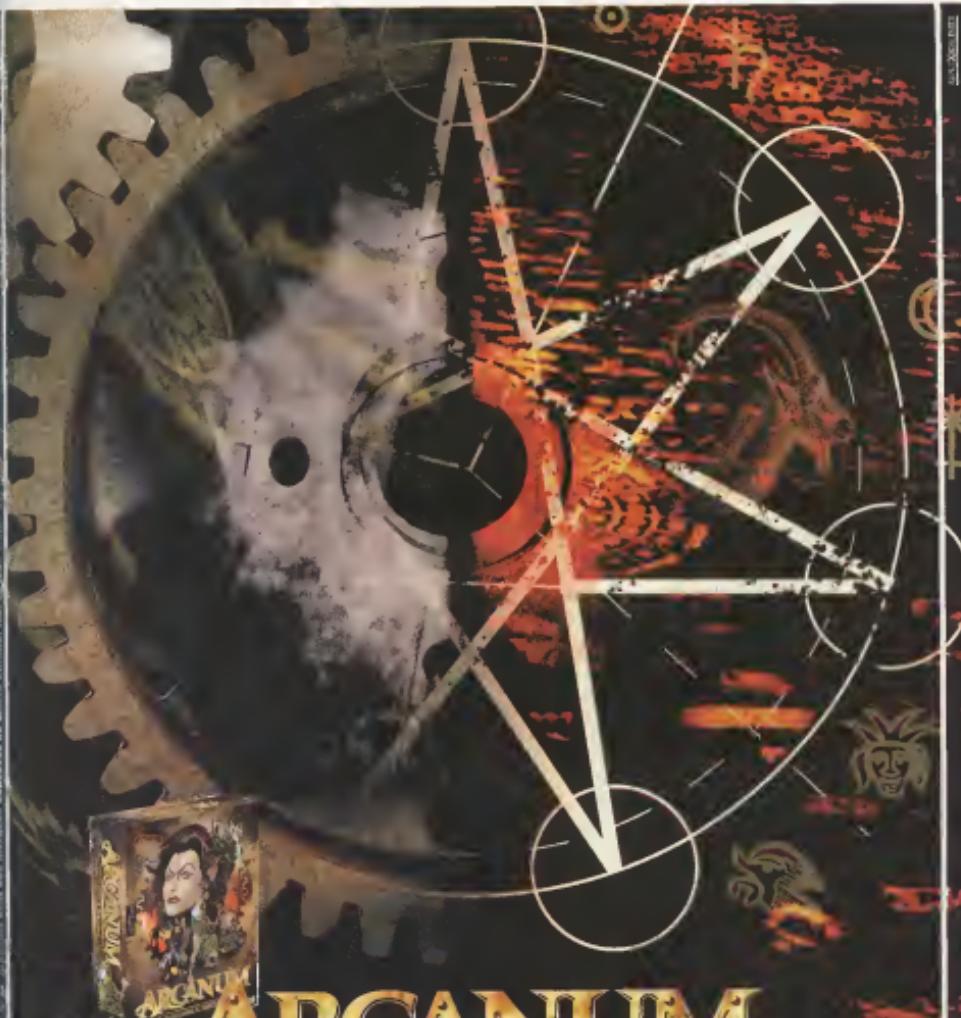
vous vous souvenez. Pas de vos vacances à la Baule, non, ni de ce jour bénit où Tante Agathe vous avait offert un vélo parce que vous passiez en CM2. Non. Vous vous souvenez juste qu'il y a encore quelques années, vous étiez un jeune fils à qui la vie souriait, avec une épouse belle comme le jour et un bébé beau comme sa mère. Et puis un soir, vous êtes rentré chez vous et avez entendu des hurlements.



■ CHUTE LIBRE Si l'on meurt souvent sous les balles, il arrive aussi que l'on tombe au cours de rares séquences de pleines-formes.



■ LONGUE PORTÉE En attendant d'avoir le basil de saigner, les pistolets automatiques sont assez efficaces pour toutes les cibles un peu éloignées.



ARGANUM

Quand magie rime avec technologie

lors que nous étions descendus de la montagne et la descente longeait sur le flanc de la colline, dans lequel il avait fait pour nous une grande partie du chemin, il a été arrêté par un ours qui leva la tête et le regarda. Un moment plus tard, il fut dévoré par les ours. Les derniers des ours, le moins gros, le dévora tout entier.

Et bien voilà, les donjons abritent des frédi-
nances de Nains, d'Humains, d'Orques et
d'Elves. Un monde d'antiques aïeulances et
d'énigmes, de magie ancienne et de
magie noire, de sagesse et de sornie, ou-
rait venir dans le monde d'aujourd'hui.



CD-ROM PC

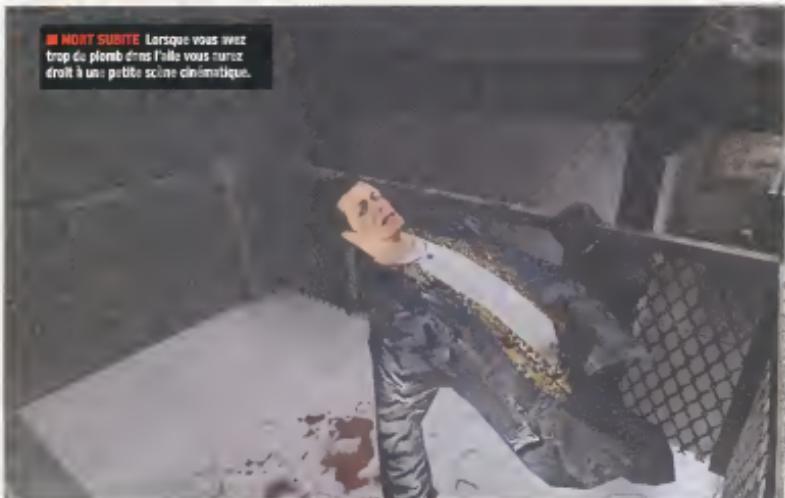


EDUCATION

SIERRA

www.sierra.fr

■ **MORT SUBITE** Lorsque vous avez trop de plombs dans l'alle, vous tombez droit à une petite scène cinématique.



■ **LE FRIC, C'EST CHIC** Voilà à quel point les développeurs sont consciencieux : lorsqu'en tire dans une pile de billets, ils volettent partout.

C'est sur ce flash-back que le jeu commence et, il faut le reconnaître, cette habileté à vous mettre dans le bain immédiatement, comme Half-Life en son temps, sent le grand jeu à plein nez. Vous entendez donc les cris de votre femme et vous vous précipitez pour la secourir. Quelques brutes refroidies plus tard, vous êtes face à l'horreur la plus totale. Votre femme et votre enfant ont été assassinés. Andant, vous hurlez de douleur alors que le jeu passe de la cinématique 3D à des planches de bande dessinée pour vous narrer la suite de l'histoire. La suite, c'est que quelque temps après, vous vous retrouvez dans le métro pour y rencontrer votre coéquipier et qu'il vous renvoie sur une affaire de drogue. Là encore, vous tombez en

pleine fusillade et ne reverrez votre collègue que lorsqu'il se fera buter à deux mètres de vous ! Désidément, il ne fait pas bon vous fréquenter.

Max Payne m'a tué

Cela est d'autant plus vrai qu'en nettoyant le secteur, vous allez vous rendre compte que quelqu'un s'est arrangé pour vous coller ce meurtre sur le dos. En plus des truands que vous venez de descendre, vous avez donc la police aux trousses. Vous êtes seul. Mais vous avez des munitions. Et vous allez en avoir besoin pour finir ce satané jeu. En avançant dans l'histoire, vous vous rendrez compte que vous avez mis les pieds dans une machination à laquelle participe tout ce que New York peut compter comme criminels. Des braqueurs de banque aux trafiquants de drogue, de la secte satanique aux politiciens

OPINION



ARNAUD

Il a beau avoir des défauts et être un jeu bourrin, Max Payne m'a collé devant mon ordinateur comme aucun jeu de pure action ne l'avait fait depuis longtemps. Les nuits sont brutalement devenues courtes, l'alimentation s'est faite moins indispensable, et le sommeil, encore moins. Mais le problème, en jouant comme ça, c'est qu'on finit le jeu très vite ! Une expérience cependant inoubliable.

De l'action au ralenti

Pratiquement toutes les fusillades peuvent être réglées au ralenti. C'est comme cela que l'on vient à bout des adversaires. Exemple pratique avec une rencontre inutile dans une chambre d'hôtel.

De la visite !



Je me sens las en peu seul, voilà que trois huitiers us jettent brusquement et commencent à ouvrir le feu. Hop, passage au ralenti, éloignez plongeon pendant que le feu adverse me passe à côté des oreilles

Du whisky ?



Chaque quinquet est un mini casse-tête : comment faire pour tuer tout le monde le plus vite possible et en se prenant le moins possible de dégâts ? Ici, alors que j'aurais dû choisir le double Ingram (j'ôte pour le lance-grenades du M 16

Vous partez ?



Résultat immédiat : mes trois nouveaux amis sont tués sur le coup, mais la proximité de l'explosion m'infiltre également des dégâts. Il va falloir trouver autre chose si je veux perdre moins de points de vie

OPINION



FRED

Les balles qui ne perforent pas de mémorables portes en bois, des personnages pas forcément très beaux, une durée de vie ridicule... autant de défauts qui interdisent à Max Payne les meilleures notes. Pourtant, cela reste une bombe. Ambiance, jouabilité et surtout, aspect tactique des combats (s, si) grâce au bullet-time, le rendent incontournable. Impossible désormais de jouer à un shoot 3D sans se demander ou est la touche bullet-time.



■ **YES OR NO ?** : Les interviews (page 80) interviennent régulièrement pour narrer les rebondissements de l'histoire.

véreux, le jeu explore avec bonheur tous les grands thèmes du polar pour développer une ambiance noire que ne renierait pas James Ellroy, ni Clive Barker d'ailleurs, puisque ça devient franchement fantastique au milieu du jeu. Les balles touchées, les hôtels pourris et les usines sidérurgiques seront donc votre lot dans cet univers qui n'est pas sans rappeler celui de Kingpin, le rap en moins.

Toutefois, même si l'ambiance est une réussite et que l'histoire de complot tient bien la route, il faut avouer que ce ne sont que des facteurs accessoires dans la réussite de Max Payne. Si ce jeu est aussi scotchant, c'est parce qu'il réinvente le genre auquel il appartient : le jeu d'action. Adoptant une vue à la troisième personne, le moteur du jeu vous présente le héros de dos. Ce

point de vue ne se prête a priori guère à un jeu basé sur le tir, et pourtant, Max Payne est bien un pur shoot, aussi précis et orienté action que Quake peut l'être. Comment se fait-ce ? Par le miracle du bouton droit de la souris et par une habile mise en jeu de tics cinématographiques vus dans Matrix et consorts. Imaginons que vous rentrez dans une pièce où trois types armés jusqu'aux dents veulent vous faire la bise. À vitesse normale, impossible de les viser avec précision et surtout de les tuer de trois balles dans la tête sans vous faire dessouder. Si, par contre, vous pressez le bouton droit de la souris comme vous l'avez appris le didacticiel du jeu, vous passez en mode Ralent et vous pouvez vous jeter sur

Présentez armes !

Max Payne est un flingueur, vous l'avez compris. Réalisme oblige, les armes mises à sa disposition n'ont rien de bien exotique. En revanche, certains sont plus appropriés que d'autres à certaines situations. Passage en revue de trois d'entre elles.

Fusil à canon scié



Le bon vieux fusil est toujours efficace pour faire du bon caisse. Son principal avantage, c'est qu'à bout portant, il est comme le café solitaire : un seul coup et ce n'est pas la peine d'en rajouter. Incorrigible, il faut prendre le temps de recharger l'éclat pour les groupes

Double Ingram



Avec un patoisi entraîneur dans chaque main, vous avez l'air d'un type qu'on ne voudrait pas contrarier mais vous disposez aussi d'un moyen radical pour maler les groupes de méchants à moyenne portée. En arrosant, vous devenez calme les plus hémérrhiques.

Le fusil à lunette



Les jets du snipe sont toujours les mêmes et on ne s'en lasse pas. Quand il s'agit de dégommer une sentinelle à grande distance en étant sûr de faire mouche, rien de tel que ce fusil. Petit raffinement esthétique : dès que la balle est tirée, le moteur du jeu la prend en chasse jusqu'à la cible.



■ **ARRÊT SUR IMAGE** Attention ! Uniquement réservé aux coups d'éclat !



BIENVENUE EN ENFER.



SCOTT MILLER

Pdt du 3D Realms

■ **AU PEU LES POMPIERS**
Authorisez-vous à sortir de ce niveau où le feu vous poursuit ?



■ **HOUURRAH !** Lors de belles actions, le temps se fige et la caméra fait un relent sur votre cible au train d'épuiser définitivement sur le carrelage.

le côté pour éviter leurs balles et les descendre un à un.

Évidemment, pendant votre saut, l'usage de la souris permet d'aligner les cibles. Suivant les mouvements de saut et de mire, il n'est ainsi pas rare de voir Max se retourner en plein vol pour semer la mort dans tous les

coins de la pièce. Sitôt la glissade terminée, la vitesse revient à la normale, mais les méchants sont morts. La classe ! La mise en scène d'un jeu d'action, c'est vraiment la première fois que l'on voit ça ! Le relent peut s'utiliser de deux manières différentes. Le plus



■ **DON'T WORRY...** Il suffit de se mettre à l'abri et de tirer sur le déclencheur !

souvent, on l'enclenchera, juste après avoir indiqué une direction pour se jeter en avant, en arrière ou sur les côtés. Mais on peut aussi l'activer avant toute action pour que les touches directionnelles gèrent leurs fonctionnalités d'origine : on pourra ainsi courir ou relenter par exemple. Attention cependant, les séquences de relentissement durent environ cinq secondes et sont limitées par un sablier. Une fois vidé, il faudra le recharger en tuant des adversaires en vitesse normale.



■ **TÀTILLON** On est bien obligé d'avouer que les textures et les animations des adversaires sont nettement moins travaillées que celles de Max.

Max a connu un développement très long (4 années à quelques mois près). Pour quelles raisons ?

Les gens qui prennent ça à t'es pas bien qu'un jeu ait un développement aussi long ne comprennent pas que les jeux les plus amateurs, surtout ceux traités à partir de la technologie de pointe, prennent toujours plus de temps que d'habitude. En outre, un contenu de qualité est plus difficile à faire qu'une bonne technologie et Max Payne est sans doute le jeu d'édition au contenu le plus riche qu'on ait jamais fait.

En tant que joueur, qu'est ce qui vous a plu dans Max Payne ?

L'histoire tout d'abord. Quand vous avez fini le jeu, vous avez le même sentiment qu'après avoir lu un roman. Je crois qu'un jeu d'action n'a jamais pu égaler cette sensation. Le système de caméras que place aussi Max a part. Ce jeu détruit un nouveau standard à ce niveau et, pour que l'on, c'est une partie importante du jeu de plaisir. Pas seulement quelque chose qu'on regarde. Qu'en est-il d'un éventuel add-on (peut-être Multiplayer) ou d'une suite ?

Je dirais que nous savons un échec. Un jeu n'est plus probable mais non pas à encadrer et décliner. Le problème est que Max Payne n'a été entièrement lié à son scenario qu'il a été difficile de justifier la continuation d'une autre histoire juste pour faire un add-on.

WIS
LTERS
RIES



TENNIS
MASTERS
CUP
SYDNEY 2001

EDITION 100 000 UNITÉS



10 terrains des Masters Series
fidèlement reproduits



Un jeu de tennis à la hauteur de vos attentes



Un véritable plaisir à jouer à tout moment

ENNIS MASTERS SERIES

sponible prochainement.



ATP

WILS ERICSSON LIFEN MIAMI MONTE-CARLO ROMA HAMBURG MONTREAL CINCINNATI STUTTGART PARIS SYDNEY 2001



PlayStation 2



MICRODS

www.microds.com



■ CUN D'OX Visiblement, ce vampire était sur le point d'écrire «Buffy m'a tué».

jeu démocratique ! Tant d'excellentes idées n'auraient eu aucun impact si la réalisation avait souffert du moindre reproche. Or, je vous rassure sur ce point et vous pouvez le constater avec les captures : le jeu est splendide et garde une bonne qualité graphique même en 800 x 600. Les textures sont d'un grand réalisme et les architectures des bâtiments disposent d'une modélisation aussi pertinente que crédible.

Feux d'artifices

Les bandes dessinées intervenant pour faire avancer le scénario sont très réussies dans le style comique. On observera enfin ça et là quelques beaux effets pyrotechniques et des animations qui, à première vue, semblent très réussies, mais qui en réalité restent assez rigides. Du balancement de la veste en cuir de Max aux mouvements des adversaires, tout est cranté de vérité. Pour le coup, le mode Ralenti permet aussi de jouer les contemplatifs en pleine fusillade, d'observer les balles qui tracent des sillons autour de vous, les douilles qui tombent de



Si ce jeu est aussi scotchant, c'est avant tout parce qu'il réinvente le genre auquel il appartient : le jeu d'action.

voiture mitrailleuse, ou encore les chutes de vos adversaires agonisants. Mais le meilleur dans tout ça, c'est que Max Payne est vraiment très bien programmé : entendez par là qu'il est magnifique sur un Athlon 1 GHz avec GeForce 3 mais qu'il tourne aussi en 800 x 600 x 16 bits sur un Athlon 650, tout bête, même d'une Voodoo 3 ! À l'évidence, il faut alors baisser le niveau de détail pour prévenir les saccades, mais le jeu reste encore très beau et surtout,

se révèle parfaitement fluide. Quand je vous disais que c'était un jeu démocratique !

Les armes mises à votre disposition sont tout ce qu'il y a de plus classiques. Pistolet, mitraillettes, fusil à pompe, grenades ou fusil à lunette, il n'y a rien de particulièrement étonnant dans l'arsenal pour que le jeu reste réaliste. Toutefois, la possibilité d'utiliser certaines armes en double, une dans chaque main, apporte un

Quel jeu sur quelle machine ?

Jusqu'à ce qu'en recevoir Max Payne, tout le monde croignait de renouveler sa configuration pour pouvoir profiter du jeu. Crâneées non fondues : la preuve !

800 x 600

1024 x 768

1600 x 1200



■ HEY TU VIENS ? Les scènes non interactives sont débiles et bruitées : ne craignez rien, on ne s'ennuie pas du tout en les décevant.



De l'Athlon 650 au 750 (plus bas, il faudra passer au 640 x 480), avec de la GeForce 3dmax ou même de la Voodoo 3, le jeu est fluide en 32 bits, options graphiques poussées aux trois quartiers. Comme le prouve la capture, c'est loin d'être moche !



À partir du 1 GHz, et avec une GeForce 2 DDR ou 2, on peut grimper, et même pousser jusqu'en 1280 x 1024, toujours en 32 bits. Les textures gagnent en précision sans altérer la fluidité. Décidément, le moteur 3D n'est vraiment costaud



Pour profiter de la résolution maximum du jeu, un Athlon 1 GHz et une GeForce 3 sont requis. Nous l'avons testé et c'est absolument fluide. Toutefois, on ne gagne pas grand-chose au niveau de la qualité graphique, le jeu étant beau des 800 x 600

SOMMELN ACTÉ Alors qu'il est plongé dans un coma assez profond, Max revit des souvenirs douleux.



regain d'intérêt pour ce bon vieux Beretta ou pour l'Ingram. Et puis admettez que faire un saut en arrière en vident les chargeurs de deux flingues comme dans un film de John Woo, ça en jette, surtout au ralenti. Max Payne est donc un jeu exceptionnel, très bien réalisé et apportant du sang neuf au jeu vidéo.

Payne de mort

Ébloui de prime abord par tant de qualités, il semble assez dur de lui trouver des défauts. Pourtant, après quelques heures passées à déssouder du malfrat, on s'aperçoit que, très souvent d'une part, le bébé de Remedy est aussi très conservateur de l'autre. Le jeu est dirigiste et n'autorise qu'une voie à emprunter pour progresser, jalonnée par quelques inévitables boss de fin de niveau. Plus grave : les ennemis sont loin d'être intelligents, regardant parfois leurs camarades se prendre une grenade sans se demander d'où elle peut venir. On déplore aussi quelques bugs de collisions et quelques passages de plate-forme un peu gavants, lors de cauchemars interactifs. Finissons enfin avec un dernier détail concernant la durée de vie du jeu : d'après les développeurs, elle se chiffre à vingt heures,



DANS LE MOVE Certains (que je ne nommerais pas par respect pour leur famille), jamais contents, ont trouvé que l'animation de Max Payne n'était pas convaincante...

ce qui est court mais, assurent-ils, contrebalancé par l'intensité des heures en question. Fred, quant à lui, l'a terminé en moins de dix heures, mais ce n'est pas un joueur normal. Nous les chiffrons donc à une douzaine d'heures pour un joueur moyen. Cela dit, un éditeur de niveaux est livré avec le jeu, augmentant substantiellement sa durée de vie.

L'interaction avec le décor, quant à elle, est plutôt sympa : on peut utiliser les toilettes, les lavabos, les jackpots, les télés, etc., détruire les vitres et même les haut-parleurs des ascenseurs pour qu'ils cessent leur

musique Insupportable (Max dira alors : « Merci ! »).

Bref, Max Payne, c'est du shoot et rien que du shoot, et c'est bon ! Tout en regrettant ses quelques faiblesses, je n'arrive pas à m'arrêter de jouer (Fred, lui, l'a déjà recommandé dans un autre niveau de difficulté et Luc ne l'a toujours pas terminé), preuve en est que Max Payne est un grand jeu, addictif en diable, terriblement prenant : vous n'allez pas se dormir les premières nuits ! Alors oublipez Duke, balancez Quake, enterrerz Freeman, car Max est en ville et il n'est pas content. ■

- Arnaud Cueff

OPINION



LUC-SANTIAGO

Il fallait être à la rédac pour voir l'effet Max Payne lorsqu'il est arrivé ! Tout le monde était hysterique, le jeu a été installé en deux temps trois mouvements et tout le monde s'y est mis immédiatement ! Alors c'est vrai que le jeu est court, mais ça faisait longtemps qu'on n'avait pas éprouvé un plaisir ludique pareil ! Max Payne frôle le 17 de peu, à cause de sa faible durée de vie, mais demeure une claque absolue.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium 166 & 96 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium 200 & 128 Mo
- RECOMMANDÉ : Athlon 1000 & 256 Mo

POSSÉDÉS GRAPHIQUES

- Accélération graphique : X
- Direct 3D : ✓
- 3DFx : X
- OpenGL : X

POSSÉDÉS SONORES

- 3D (audio) : ✓
- Dolby Surround/Spatial : X

POSSÉDÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC seul, 1 à LAN & à INTERNET : X
- CD NÉCESSAIRE POUR JOUER : X
- CONNEXION NÉCESSAIRE : X

Le verdict

COMPARATIF

■ MAX PAYNE

Un shoot 3D de niveau très haut qui se démarque par son originalité. Max Payne réinvente les lois de genre, le jeu est épique (un peu trop !).

■ GIANTS

Gratuit, la mise très originale et sans surprise graphiquement. Il n'arrive pas à dépasser le challenge, mais plait aux joueurs.

■ MECHANISMS

Max et l'ennemi à détruire. Max doit faire face aux possibilités de changement de corps et doit être perspicace et prudent devant.

■ MAX PAYNE

Un shoot très lisse qui fait que Max Payne épate pour les effets sonores, sans oublier dans l'ensemble du jeu.

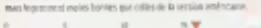
GRAPHISMES

■ Des graphismes splendides et des atmosphères évidentes, variées, avec des contrastes extrêmes. On demande de plus rien !



AUDIO

■ Un mélange entre l'ambiance et les voix françaises sont impressionnantes, mais légèrement moins bonnes que celles de la version anglaise.



MULTIJOUEUR

■ Un jeu de mode Multijoueur. Le jeu est très bien jouable, mais le dépend de la technologie du jeu. Il passe, tout court, c'est évidemment bien.

Max Payne

POUR : La preuve du talent des qualités d'artistes, même une évidence grâce à un scénario également assez bien construit.

CONTRE : C'est un jeu un peu bas哉. Donc ça n'a pas répondu à la question d'origine : plus de divertissement. La durée de vie est médiocre.

EN DEUX MOTS...

Non content d'être bien réalisé, Max Payne ouvre des horizons ludiques plus que prometteurs. C'est court, mais ça c'est ce que c'est bon !

16/20

Chasse à Baal réelle

Diablo II : Lord of Destruction | C'est reparti pour un carnage de monstres.

Pour info

■ ÉDITEUR Blizzard ■ DEVELOPPEUR Blizzard ■ GENRE diable-like (9) ■ JEUURS 5/1 ■ PRIX 200 F (314 €ms.)



■ ENFIN BEAU ? Hormis quelques feux comme celui-ci, les graphismes sont toujours aussi médiocres.

Tout en chiffres

- 80 nouvelles armes
- 15 nouvelles armes
- 10 nouvelles armes
- 2 nouvelles armes

Version testée

- Linux
- préremises rencontrées sous Linux

Adresse Internet

www.blizzard.com/diablo2

365 jours, c'est le temps qu'il aura fallu à Blizzard pour réaliser l'add-on de leur superstar Diablo II. Comme toujours dans ce genre de cas, la question de rigueur est : les bananes plantain du maté dolvent-elles être vertes ou jaunes ? Ou plutôt, quel de neuf docteur ?

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est nécessaire de faire une distinction entre les différents types de joueurs pratiquant Diablo II

(c'est effectivement devenu une activité sportive). La première catégorie regroupe ceux qui ont fini le jeu en mode Normal et se sont arrêtés là. La seconde concerne les fans du mode Solo qui parcourent inlassablement les entrailles du bébé de Bill Roper. La dernière rassemble les mordus de Battle.net qui le niveau Hell n'épate plus depuis longtemps. Quant à ceux qui n'ont jamais joué, qu'ils soient maudits sur 53,8 générations ou rejoignent le train en marche.

Choisissez votre camp

Pourquoi cette distinction ? Parce que pour la première catégorie, l'intérêt de cet add-on s'avère négligeable. À peine une dizaine d'heures de jeu, une intrigue asthmatique (tuer Baal) qui n'aura jamais l'appellation de scénario que dans ses rêves, pas de nouvelles compétences pour les anciens personnages, peu de nouveaux monstres, une résolution en 800 x 600 qui n'apporte pas grand-chose... bref, une petite déception. Soyez clairs, pour apprécier Lord of Destruction, il faut être prêt à recommencer Diablo II du début ou entraîner les quêtes de son avatar sur réseau. Cet add-on prend alors une tout autre ampleur car on peut profiter pleinement des

Les armes

Le choix des armes, un élément supplémentaire pour faire face à la variété des adversaires.



With une nouveauté parfois prenante dans l'interface, la possibilité d'alterner simultanément entre deux configurations d'armement (et d'aptitudes). Premier avantage : disposer simultanément d'un arsenal puissant en combat rapproché et d'un autre, efficace à distance, ce qui facilite les affrontements lorsque les groupes d'ennemis comptent différents types d'adversaires. On pensera notamment aux Succubus qu'il vaut mieux empêcher d'approcher. Il est aussi possible d'opter pour une configuration dédiée à un type de monstre (certaines armes ayant des bonus aux dégâts contre les morts-vivants). Enfin, petit plus non négligeable : cela dégage de la place dans l'inventaire



■ MUSCLE LE COPAIN On peut enfin équiper son mercenaire pour faire une vraie bête de guerre.

changements qu'il propose, à commencer par les classes d'assassin et de ours.

L'assassin est un spécialiste du corps à corps (je vous vois venir bande de pervers, mais ce n'est pas ce à quoi vous pensez...) qui utilise essentiellement des griffes d'acier. Il faut reconnaître que son système de combat d'arts martiaux innove par rapport aux autres personnages (voir encadré « Inspirez, expirez ») et rend les combats bien plus passionnés, mais nécessite une maîtrise certaine. Du côté des Disciplines de l'ombre, on trouve essentiellement des pouvoirs de défense (esquive, parade, invisibilité, création de double - on croirait une amazone). Enfin, comme



MIRACLE ! Il est enfin possible de sortir des objets magiques. On va atteindre de nouveaux sommets en termes de dégâts, de protection et d'efficacité.

san nom l'Indique, la catégorie Piège autorise la création de nombreuses chausse-trappes à base de feu, d'électricité ou de lames magnétisées. Des technologies redoutables sur lesquelles vous pourrez compter.

Une force de la nature

À l'inverse, toute la puissance du druide repose sur la nature. Sa maîtrise des éléments est telle qu'il lance des sorts faisant jaillir de la lave avec plus ou moins de force et génère des vents d'une intensité croissante. En combat, il pourra temporairement se transformer en loup-garou ou en grizzly, chacun ayant ses aptitudes propres. Enfin, à l'instar du nécromancien,

le druide est aussi versé dans l'art de l'Invocation, mais c'est plutôt parmi la faune et la flore qu'il trouvera du renfort : corbeaux, loups et grizzlys se chargeront des adversaires pendant qu'arbres et plantes draineront la vie, renforceront le héros et ses alliés ou empoisonneront les gêneurs.

Vous l'aurez compris, si ces deux classes s'avèrent intéressantes à incarner, les taux attachés à leur avatar peuvent se transfigurer : Blizzard a aussi pensé à eux en ajoutant une cohorte d'objets inédits. Outre des équipements réguliers, magiques, « socketables », exceptionnels ou uniques à découvrir et des sets qui valent enfin le coup d'être assemblés, de nouveaux items



BIG BOSS Après seulement dix heures de jeu de ce nouvel acte, Baal apparaît... et se fait rapidement massacrer.

ont fait leur apparition. Commençons par le meilleur : les charmes qui boostent les caractéristiques par leur simple présence dans votre Inventaire. Ensuite, les runes et joyaux qui s'incrustent dans les armes ou armures avec des effets bien supérieurs aux pierres



TERRES GELÉES Les extérieurs sont bien plus intéressants qu'avant : barricades, tours de garde et catapultes pulvérulent.

Inspirez, expirez

La compétence Arts martiaux de l'assassin innove évidemment avec un système de frappe à double frappe qui autorise des combinaisons letale. Attention, c'est technique !

In



Les coups de concentration permettent lorsque vous frappez les ennemis d'accumuler des charges d'énergie aux effets divers (feu, immobilisation, etc.). Chaque niveau de charge (1, 2 ou 3) accorde une caractéristique au coup (puissance portée, durée, etc.).

Out



S'il est possible de libérer les charges cumulées par un coup normal, l'effet s'active démultiplié si vous usez d'un coup de Libération qui amplifie encore les dommages. Un système dynamique mais nécessitant de jongler avec les touches



MÉTAMORPHOSE Les dons de transformation du Druide peuvent en faire une brute en combat rapproché.

OPINION



FRÉDÉRIC

Défis de noter cet add-on car il suit la ligne directrice de Diablo II : un aspect aventure négligé au profit de la chasse à l'équipement et du boost de personnage.

Lord of Destruction s'avère donc peu intéressant pour un joueur occasionnel (mais peut-on rester occasionnel lorsqu'on a découvert Diablo II ?) qui ne découvrira en dix heures qu'une intime partie des nouveautés alors que les fans pourront en profiter réellement. La note Multijoueur est donc pour eux...



■ **TOUCH DÉSOLÉ** : Les plages dévastées démontrent l'assassinat tout de proche depuis les premiers niveaux.

précieuses. Impossible de les raffiner mais des combinaisons spéciales existent. Enfin, les objets d'élite réservés aux plus hauts niveaux surpassent les items exceptionnels.

Pareil, mais en mieux ?

Et ce n'est pas tout, ma bonne dame, car Bill et ses potes ont aussi pensé à optimiser leur bébé sur plusieurs points. Pour l'interface, on trouve des raccourcis supplémentaires qui facilitent l'accès aux aptitudes et surtout, la possibilité d'alterner entre deux configurations d'arme (voir encadré « Les armes »). Les mercenaires deviennent enfin de véritables personnages : ils gagnent de l'expérience, voient leurs caractéristiques s'accroître, utilisent des compétences, vous accompagnent sur la totalité de l'aventure, peuvent être réanimés et surtout équipés (armure, heurte et armes). Le coffre a doublé de volume, on peut partiellement



■ **ESCOUADE AU RAPPORT !** : C'est une véritable armée d'animaux et de végétaux qui peut lever le Druide. C'est beau, un ami de la nature !

récupérer l'expérience perdue lors d'un décès (à haut niveau) en retrouvant directement son corps et il y a même une quête qui vous permettra de faire sortir un objet magique ! Pour conclure, on conseillera avant tout ce jeu aux fans

purs et durs qui seront prêts à recommencer le jeu depuis le début avec un nouveau personnage. Ceux qui se contenteraient de jouer uniquement le nouvel acte risquent d'être un peu déçus. ■

- Frédéric Dufresne

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

| | |
|--------------|---------------------------|
| ■ MINIMUM | Pentium 3 800 MHz & 32 Mo |
| ■ RECOMMANDÉ | Pentium 4 1.7 GHz & 64 Mo |
| ■ MAXIMUM | Pentium 4 2.8 GHz & 64 Mo |

POSSÉDABILITÉS GRAPHIQUES

| | |
|----------------------------------|-----------|
| ■ Accélération graphique | X |
| ■ Divert 3D | X |
| ■ 3Dfx | X |
| ■ OpenGL | X |
| ■ POSSÉDABILITÉS SONORES | |
| ■ EAX (S3Dmix) | X |
| ■ Dolby Surround (Digital) | X |
| ■ POSSÉDABILITÉS MULTIJOUEUR | |
| ■ HORSIE MAXIMUM DE JOUEURS | |
| PC SEUL, 8-16 LAN B + INTERNET B | |
| ■ CO-OP NÉCESSAIRE POUR JOUER | X |
| ■ COMMUNIQUÉ MINIMUM | 33,6 kbps |

Le verdict

COMPARATIF

■ DIABLO II

La réédition du Diablo II est presque la même que l'original attendue en son honneur et qu'aucune bavure n'a sur le fait.

■ SUMMONER

Une histoire un peu trop simple mais avivée par de nombreux bonus planifiés pour débutants.

■ VAMPIRE

Malheureusement, un excellent mode multijoueur qui échoue alors à émouvoir les joueurs de l'acte 2.

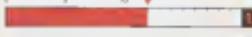
■ LORD OF DESTRUCTION

Un acte 2... mais... et je préfère pas détailler.

Diablo II : Lord of Destruction

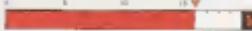
GRAPHISMES

■ Le monde diabolique très magnifique mais il y a quand même pas de réel espoir pour la qualité graphique.



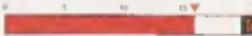
AUDIO

■ Les dialogues sont excellents et sont surtout les musiques de fond de jeu qui méritent une attention particulière.



MULTIJOUEUR

■ Les multijoueurs peuvent être excellents mais il y a des cas assez drôles et étranges à découvrir : les multijoueurs sont bien pensés.



■ Pour : deux personnalités, une jouabilité encore meilleure des bonus d'objets. Les multijoueurs que l'on peut ignorer.

■ Contre : la transition entre les deux jeux assez maladroite, peu de nouvelles compétences. Il faut recommencer du début pour en profiter.

EN DEUX MOTS...

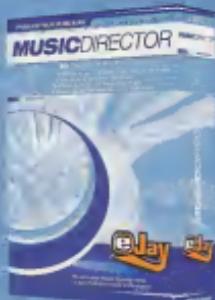
Le joueur Lambda qui souhaite le terminer l'aurait fait avec son avion mais brûlé le jeu en 10 heures sans vraiment profiter des nouveautés. Les autres, forcez !

14/20

DON'T JUST LISTEN TO MUSIC, MAKE IT !*

NEW !

MUSICDIRECTOR



MUSIC DIRECTOR : LE LOGICIEL DE PRODUCTION MUSICALE RÉVOLUTIONNAIRE SIGNÉ EJAY !

Sur mesure / Player-format d'entrée toute liste de compositions, VST - Direct X / Importation & Exportation de fichiers MP3, WAV / Advanced Time Stretching / Fonction envoi de MP3 / Edition Vidéo multi-pistes / Interface logique

JAMAIS UN LOGICIEL DE PRODUCTION MUSICALE N'A ÉTÉ AUSSI CONVIVIAL ET EFFICACE !

Disponible sur www.eJay.com à 49,95€

NEW !

DANCE 4



DANCE 4 : DEJA PLUS DE 60 000 UTILISATEURS DE DANCE EJAY DANCE eJAY LA SÉRIE CONTINUE

Nouvelles fonctions : Vocoder / Voice generator / Sequencer / Module e-card / Interface audio / 48 pistes audio

Inclus également 5000 nouveaux samples Trance - House - Dance - Breakbeat / Editor audio / Fonction import-export de samples MP3, WAV

DANCE 4 LE LOGICIEL DE CRÉATION MUSICALE SIMPLE ET INTUITIF : CRÉEZ VOS TUBES DANCE EN QUELQUES CLICS !

NEW !

DJ MIXSTATION



DJ MIX STATION : LE MEILLEUR LOGICIEL DE MIX SUR PC

Édition DJ et DJ amateur : un temps-parti au temps / De nombreuses fonctionnalités de temps / Fonction d'édition, mixage, égaliseur, équilibrage d'effets, effet vocal / Fonction DJ intégrée / Fonction DJ pour la lecture de mix / Fonction DJ pour les Accords, VMA / Fonction avancée

TESTÉ ET APPROUVÉ PAR CARL COX !

AVEC DJ MIX STATION, LE DJ C'EST VOUS !



www.eJay.fr

FOCUS

Train-train quotidien

Microsoft Train Simulator

En voiture avec le premier simulateur ferroviaire.

Pour info

■ ÉDITEUR Microsoft ■ DÉVELOPPEUR Kuju Entertainment ■ GENRE Simulation ■ JEU(U)S1 ■ PUBLIC Test public ■ PRIX 370 F (56 € env.)

Tout en chiffres

- 1 jeu de 50 scénarios
- 12 voitures différentes
- 10 trains

Version testée

- Intel Pentium
- aucun bug rencontré

Adresse Internet

www.microsoft.com/games/flightsimulator

On retrouve le même sérieux et le même souci du détail que dans Flight Simulator.

De la navette spatiale au vélo en passant par le planeur ou le sous-marin, tout ce qui roule, vole ou flotte a su droit un jour à sa simulation... à l'exception du train. Défenseur de la veuve et du wagonnet, Microsoft entend bien réparer cette insoutenable, inhumaine et cruelle injustice.

C'est un fait : Médecins sans frontières s'en moque autant que l'Unicef ou la Croix rouge, mais vous n'imaginez pas la souffrance engendrée par cette inexistence de simulation de trains. Il y a d'abord les cheminots à la retraite qui voudraient retrouver leur jeunesse. Il y a aussi les doux dingues des trains miniatures qui passent leurs nuits à reconstruire une gare de triage, armés de leur seul tube de colle forte. Et je ne vous parle même pas des vaches qui, à force de voir passer les trains, ne demandent qu'à acheter un PC pour réaliser leur fantasme de conduire une locomotive. Bref, ce jeu cible un très, très, mais alors très large public.



ACCORDEON Voilà ce qui se produit quand on ne lit pas le manuel. Ou qu'on veut jouer les pilotes de course avec des locomotives ! Un peu de sang frais que diable !

Bien sûr, il y en a parmi vous qui ne sont ni cheminots, ni modélistes, ni bovins et ceux-là se demandent ce qu'ils peuvent bien espérer d'un tel jeu. Et je me le demandais aussi alors que l'effroyable lenteur d'installation du soft me laissait tout le temps de m'interroger. Eh bien, disons pour faire dans le paradoxe, que Train Simulator est un jeu aussi

classique qu'innovant. Microsoft a en effet appliquée sa bonne vieille recette de Flight Simulator au thème tout neuf de l'univers ferroviaire et s'il est bien question de trains ici, on retrouve le même sérieux et le même souci du détail que dans le célèbre simulateur de vol. La preuve en est qu'en téméraire, j'ai zappé les didacticiels



■ CARTE POSTALE Certaines visualisations sont tout étonnement envoiennes. Et vous n'avez pas le sens...



inclus et qu'après avoir eu toutes les peines du monde à mettre en branle mon Orient-Express, je me suis lamentablement encastré dans l'embouchure d'un tunnel. Hercule Poirot n'a alors eu aucun mal à me désigner comme coupable.

Flight on the rail

Condamné à retourner à la case didacticiels, j'ai donc appris, sous les ordres d'un instructeur, que tout le secret du pilotage des trains réside dans l'appréciation de la fameuse

force d'inertie. En effet, on n'arrête pas en dix mètres quelques centaines de tonnes lancées à 130 km/h. Même les plus doux virages doivent faire l'objet d'attention sous peine de dérailler. Dès lors, on comprend que conduire un train réclame une parfaite connaissance de la machine, doublée d'une vigilance de tous les instants pour anticiper le parcours. Et là, le jeu de Microsoft a déjà tout bon sur deux points : au niveau simulation, le comportement des trains semble

très réaliste et au niveau ludique, la gestion de l'élan de la locomotive occupe à plein temps.

Selon le mode de propulsion (électricité, diesel ou à vapeur), vous n'aurez pas le même type de commandes. Là où le train à grande vitesse est entièrement automatisé, l'Orient-Express demande la gestion du combustible et du circuit de refroidissement : il faudra tripoter des rouages et des manettes dignes des puzzles de *Myst*. Je vous le dis : conduire ce type de train est un art.



Q & R

MIKE GEERSTEN
Chef de projet

Pourquoi avoir réalisé un simulateur de train ?

Quand j'étais enfant et aujourd'hui encore j'adore regarder passer les trains. Je suis impressionné par l'extraordinaire puissance qu'ils dégagent, on se sent tellement minuscule à côté d'une locomotive ! Prendre un engin pareil sur mon PC me semblait très excitant !

Y a-t-il quelque chose que vous regrettez de ne pas avoir implémenté ?

Nous avons donc inclus une gestion de plusieurs trains et d'aujourd'hui. Mais nous ne sommes qu'à la première version et, c'est certainement une chose vers laquelle nous travaillons.

Avez-vous bénéficié de partenariats avec les lignes de chemins de fer ?

Oui, et cela nous a beaucoup aidé. Nous avons ainsi pu intégrer les vrais noms de tous les trains et avons eu notamment la possibilité de faire une balade en Orient-Express afin de tester leur ambiance intérieure du train.

Vous avez travaillé sur la série des Flight Simulator : ça fait aussi de passer des avions aux trains ?

Oubliez, on va peut-être pas le dire ! Nous nous avons travaillé le terrain kilomètre par kilomètre, alors que dans Flight Sim ce n'est pas le cas. Ce qui ne nous a pas dérangé, on a voulu se concentrer sur les circuits, le réelisme, la physique, etc. les gens qui jouent à notre jeu sont des manégiers à ce niveau !



■ USINE À GAZ Les trains à vapeur sont bien plus complexes à manier.

N'allez pas en déduire que Train Simulator est un soft austère. Pour pimenter le jeu, les développeurs ont écrit une cinquantaine de scénarios comme on en trouve dans Flight Sim. Du record de vitesse à la traversée d'un pont fragile en passant par la gestion d'un circuit d'eau défaillant, vous aurez l'occasion de varier les sueurs froides. Sachant qu'en plus de cela, vous disposez de 6 trains dans 6 environnements possibles et que la météo est entièrement paramétrable, on peut dire que l'éventail des combinaisons offre une durée de vie conséquente, qui devient carrément énorme si l'on considère le potentiel de l'excellent éditeur de parcours livré avec le jeu.

Au charbon !

Tout cela est très bien, me direz-vous, mais en ces temps de quake-like et bump-mappés à et de 3D à surfaces courbes, un bon jeu ne vaut pas grand-chose sans une solide réalisation graphique. Comme vous pourrez le voir avec ces captures, les graphistes ont plutôt bien bossé. Les



OPINION
ARNAUD

J'avoue que j'étais sceptique quant au potentiel ludique d'un simulateur de train. Le professionnalisme de Microsoft en matière de simulation a pourtant eu raison de mes préjugés et si le jeu souffre de quelques défauts, j'attends déjà la prochaine version qui les corrigerà. Maintenant, si vous préférez les quake-like, il vaut mieux passer votre chemin.



■ TGV ? Un homologue américain pétillant l'absence du train français. Désolément, l'exception culturelle, ce n'est pas une légende, surtout avec les Yankees !

trains sont parfaitement modernisés, les paysages jouissent de jolies textures et des effets de fumée très réalistes s'élèvent des locomotives. On regrettera cependant l'absence de passagers dans les gares, qui donne un aspect dépouillé aux villes, et ce d'autant plus que Microsoft a déjà prouvé son savoir-faire en matière de vie piétonne sur Midtown Madness. Par ailleurs, en ces temps où les 19 pouces sont si communs, on pesterait contre la résolution maxi de 1280x1024.

Et surtout, on prierait les développeurs de reviser leur copie concernant les effets météo, pas très crédibles au demeurant. Bien sûr, ces petits détails ne portent pas de graves préjudices, mais ils sont d'autant plus agaçants qu'à l'image du mode de démo tournante qui

permet de voir un train évoluer sous toutes les coutures, le jeu titille le nerf contemplatif, celui-là même qui fait dire : « Comment t'y es beau, mon train ! »

Comme pour rattraper cette demi-réussite, les bruitages sont pour contre exceptionnels. Il faut entendre le bruit de la pluie contre le cockpit, les « tataataatoum » des wagons sur un aiguillage pour mesurer l'excellent travail des preneurs de son. On s'y croirait ! Or, c'est bien à ce type de remarque qu'on peut mesurer la qualité d'une simulation. Pour cette raison et parce que le gameplay est au rendez-vous, ce Train Simulator est assurément un bon jeu. Reste maintenant à espérer qu'il trouvera son public. ■

- Arnaud Cueil

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

| | |
|--------------|--------------------|
| ■ MINIMUM | Pentium 4 2.2 GHz |
| ■ RECOMMANDÉ | Pentium 4 2.8 GHz |
| ■ RECOMMANDÉ | PIV-3.0 GHz 512 Mo |

POSSÉDÉES GRAPHIQUES

| | |
|---------------------------|---|
| ■ Accélération logicielle | X |
| ■ Direct 3D | X |
| ■ 3dfx | X |
| ■ OpenGL | X |

POSSÉDÉES SONORES

| | |
|--------------------------|---|
| ■ DirectX (Sound) | X |
| ■ Dolby Surround/Digital | X |

POSSÉDÉES MULTIJOUEUR

| | |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| ■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS | PC SEUL : 1 - LAN : 2 - INTERNET : 2 |
| ■ PC NÉCESSAIRE PAR JOUEUR | X |
| ■ CONNEXION MINIMUM | X |

Le verdict

COMPARATIF

■ MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

C'est la première simulation ferroviaire de Microsoft. Celle-ci propose une interface très conviviale, mais le jeu est assez lent et peu fluide. Les graphismes sont corrects mais pas très élaborés. Les effets météo sont assez bons mais pas très crédibles. Les sons sont bons mais pas très variés. Le jeu est assez divertissant mais pas très passionnant. Les graphismes sont bons mais pas très élaborés. Les effets météo sont assez bons mais pas très crédibles. Les sons sont bons mais pas très variés. Le jeu est assez divertissant mais pas très passionnant.

Microsoft Train Simulator

GRAPHISMES

■ Un jeu relativement bien dessiné, malgré un peu moins de réalisme visuel.

■ AUDIO
■ Un jeu avec une bonne qualité sonore, mais pas très varié.

MULTIJOUEUR
■ Un jeu avec une bonne qualité multijoueur, mais pas très varié.

POUR ■ Bonne et bien réalisée. Très bonne qualité sonore et de l'ambiance visuelle.

CONTRE ■ Un jeu assez lent et peu fluide. Les graphismes sont corrects mais pas très élaborés. Les effets météo sont assez bons mais pas très crédibles. Les sons sont bons mais pas très variés. Le jeu est assez divertissant mais pas très passionnant.

EN DEUX MOTS...

Les trains sont à l'honneur et c'est un vrai plaisir pour ceux qui ont un bon réflexe. Reste à savoir s'il séduira un plus large public que les amateurs de trains !

16/20

MASTER

rallye



SORTEZ DES SENTIERS BATTUS !



des kilomètres de spéciales dans des paysages splendides mais hostiles... La fatigue, la peur de se perdre, la chaleur, les risques mécaniques, la pression des adversaires, le risque permanent... Tout ce qui fait la difficulté d'un rallye-raid, vous allez le vivre dans Master Rallye, le jeu officiel de l'épreuve de Coupe du Monde organisée avec René Metge.

avec plus de 20 véhicules des écuries officielles, plus de 30 parcours chronométrés et un moteur physique très avancé, défiez les meilleurs pilotes du monde pour savoir si vous êtes à la hauteur !

PC
CD
ROM



BIENTÔT DISPONIBLE
PlayStation® 2





■ HOME SWEET HOME On retrouve bien l'ambiance et le style graphique de la série. Dommage que les images ne soient pas animées.

Îles Myst et rieuses

Myst III : Exile | Énigmes et enquête dans des îles de rêve.

Pour info

■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Presto Studios ■ GENRE aventure ■ JEU/EROS 1 ■ PUBLIC 8 ans et plus ■ PRIX 320 F (56 €) env.

Tout en chiffres

- Joueurs 1 à 4
- Temps 45 min
- Éditions 1

Version testée

- édition classique
- édition collector

Adresse Internet

www.ubisoft.com

Votre progression n'est pas linéaire : pour un jeu d'aventure, ça compte.

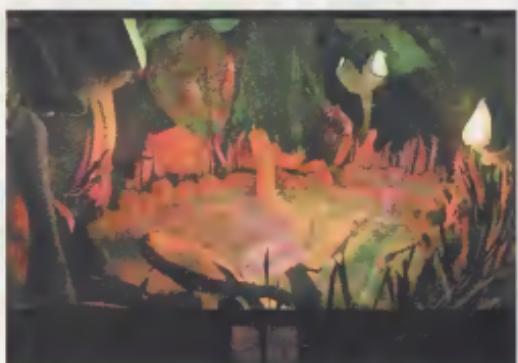
Je viens de finir *Myst III : Exile*. Comment dire ?... c'était... Vous voyez le genre d'impression qu'on éprouve quand on revient de vacances : nostalgie, souvenirs émerveillés. Eh bien c'est un peu ce qu'on ressent au retour des cinq îles de *Myst III* !

Myst est au jeu d'aventure ce que Ravel est à la musique classique : un incontournable, une référence. Huit ans se sont écoulés depuis le premier volet, quatre depuis Riven, et Presto Studios nous sort enfin le troisième opus, tout auréolé de magie. C'est peu de dire que tous les Sherlock Holmes virtuels attendent ce soft les neurones en alerte.

Rassurons-les : ce nouvel épisode reprend les thèmes traditionnels de *Myst*, à savoir la résolution d'énigmes dans des univers oniriques et classieux, liés entre eux par des livres qui ont le pouvoir de rendre réels des univers

littéraires. Le démiurge génial qui tient la plume créatrice répond au nom d'Atrus. Au début de l'aventure, ce dernier se fait chiper son livre le plus précieux par un étrange personnage sorti d'un de ses

mondes. À vous de récupérer le bouquin en vous lancant à sa poursuite et en résolvant les énigmes qu'il vous a concoctées pendant plus de vingt ans d'exil (d'où le nom du jeu, tout se tient, tout



■ MOVE ON Dans le bassin coloré, il y a un poisson réfrigé, c'est beau et ça bosse : ce troisième opus de la série n'est plus aussi figé.



■ AH, MON PUZZLE ! Il n'y a pas de place pour le hasard dans Myst, soit vous piquez, soit vous plongez. Ici, il faut d'abord mettre la main à la patte en descendant dans l'arène.

s'explique). Des mondes, il y en a cinq au total. On les appelle d'ailleurs plutôt des Ages, dans le jeu. Concrètement, ce sont des îles aménagées et désertiques (imaginées Disneyland à 5 heures du matin). Vous commencez d'abord par J'Nanin, qui ressemble à une Bretagne exotique. Ensuite, suivant la cadence de travail de Nestor, votre neurone en chef (NDLR : un cousin de Marcel, le seul et unique neurone de Fred ?), vous aurez accès à trois autres mondes au choix (avec retour possible sur J'Nanin, via le filen d'un livre). Cela empêche votre progression d'être linéaire : pour un jeu d'aventure, ce n'est pas un détail négligeable.

Déplacement case par case

Au niveau des mondes, on trouve Edenna (son architecture tropicale et végétale, ses plantes immenses, ses poissons électriques, ses lames et ses oiseaux géants), puis Voltaic, une île à la roche couleur terre de Sienne avec ses machines à la Jules Verne, et enfin Amateris, ma

préférence : une sorte de flipper géant qui baigne dans une ambiance de coucher de soleil : dérillant ! La cinématique qui clôt ce niveau est tout simplement époustouflante. Quand vous aurez résolu les énigmes de ces trois Ages, vous aurez accès au dernier : Naraya, sûrement le plus gâche de tous, où vous attend le voleur de livre.



■ SOUS LES TROPHIQUES Quand je vous dis que lorsqu'on joue à Myst III, on se croit en vacances. C'est un bon moyen de prolonger l'effet « kiss coulé dans les eaux du Pacifique ».

Graphiquement, c'est beau, magnifique même, et pourtant la résolution est toujours en 640 x 480, le jeu tourne ainsi sur une petite config. Les deux nouveautés par rapport à Myst et Riven, c'est que désormais on peut pivoter à 360° et tout regarder autour de soi. Des mini-cinématiques ont également été incluses dans le jeu, ainsi que des personnages filmés puis digitalisés, qui font partie du décor. Par contre, les déplacements se font toujours au « case par case ». Et maxi malus, le pointeur de votre souris ne change pas quand vous êtes face à une direction que vous pouvez emprunter.

La musique quant à elle m'a laissé... bouché bée ! Elle est tout simplement exceptionnelle. Et pour finir, les énigmes sont logiques et corolaires à souhait, sans être aussi difficiles que celles de Riven, Brest, Myst III : Exile, c'est du tout bon pour vos mirettes et pour Nestor. ■

- Noël Chanat



Q & R
MICHEL KRIPALANI
Pdt de Presto Studios

Quel est votre souvenir le plus marquant du développement ?

Cela qui me vient tout de suite à l'esprit concerne le lancement des vidéos. La qualité du rendu était incroyable à tout ce que nous avions pu faire. Nous avons tout tourné en numérique. La première fois que j'ai vu les propres yeux l'interprétation d'Althus dans le décor de la première cinématique, je me suis fait la reflexion que nous avions réellement réussi à le transposer dans l'univers du jeu. On s'y sentait.

Quelles étaient les faiblesses des précédents épisodes, selon vous ?

Je ne sais pas si il y a des faiblesses, mais est le mot approprié. Je pense que certains choses étaient mieux dans Myst que dans Riven et vice versa, mais j'en fais tout de même preuve. Myst à l'époque, il y avait un peu de malaise de l'interface, et c'est ce que nous avons voulu faire dans Exile, essayer avec l'esprit original en proposant plusieurs Ages très saupoudrés et très éternels.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

| | |
|------------|--------------------|
| ■ HORAIRE | PF-165 MHz à 64 Mo |
| ■ RÉCHARGE | PF-223 MHz à 64 Mo |
| ■ RÉCHARGE | PF-223 MHz à 64 Mo |

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

| | |
|---------------------------|---|
| ■ Accélération logicielle | ✓ |
| ■ Direct 3D | ✓ |
| ■ 3Dfx | ✗ |
| ■ OpenGL | ✗ |
| ■ POSSIBILITÉS SONORES | |
| ■ 3D (SSEW) | ✓ |
| ■ Dolby Surround/Digital | ✗ |

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

| | |
|------------------------------|--------------------------|
| ■ HORAIRE MAXIMUM DE JOUEURS | PC seul à LAN à Internet |
| ■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR | ✓ |
| ■ CONNEXION MINIMUM | ✗ |

Le verdict

COMPARATIF

■ MONKEY ISLAND 4

De l'aptops de l'île-mère des sasquatchs. Le héros, un singe en colère, qui a été vaincu par le chat de Gygax, va essayer de sauver son royaume.

■ MYST III : EXILE

Un jeu qui a été très mal accueilli. C'est un jeu d'énigme qui a été réalisé par des personnes qui ont été éduquées à l'époque où il était à la mode.

■ DE SANG FROID

Une aventure aux normes dans l'aire de jeu : une île dans l'océan Atlantique, avec des îles et des îles.

■ THE LONGEST JOURNEY

Un jeu qui a été très mal accueilli. C'est un jeu d'énigme qui a été réalisé par des personnes qui ont été éduquées à l'époque où il était à la mode.

GRAPHISMES

■ Selon la résolution de 640 x 480 les 5 îles sont évidemment très détaillées. Ensuite à 360° et les îles sont magnifiques et époustouflantes.

AUDIO

■ Mais je vous assure bonnes. Si vous l'avez fait il est le CD musicale du jeu à l'achevé. Les musiques sont à la hauteur d'Apollon.

MULTIJOUEUR

■ Vous pouvez également utiliser une télécommande de la console de jeu pour faire tourner le jeu sur deux écrans.

Myst III : Exile

POUR ■ Mon île qui s'est bien joué ! Le jeu est très bien construit. Les énigmes sont toutes très bien faites. Si l'île l'est, l'interprétation n'est pas très bonne.

CONTRE ■ Les graphismes sont assez médiocres. Les musiques sont assez médiocres. Les énigmes sont assez médiocres.

EN DEUX MOTS...

Myst III : Exile est une excellente surprise. En y jouant, on se croit en vacances dans un monde géant et magnifique. Les énigmes sont bien pensées. Un peu court.

15/20



► **UNE NUIT** Les crucifix dans le jeu seront inefficaces. Enfitez-les la dernière fois.

Le moignon faible

Une nuit en enfer | Carnage au pénitencier et sang à tous les étages.

Peur info

■ ÉDITEUR Cryo ■ DÉVELOPPEUR Gamesquad ■ GENRE action ■ JEU D'ORDI 1 ■ PUBLIC recommandé aux moins de 16 ans ■ PRIX 350 F (53 €) env.

Tout en chiffres

- 8000 joueurs
- 20000000
- 25 FPU

Version testée

- Intel Pentium 4 2.4 GHz
- 256 Mo RAM
- 128 Mo SVGA
- 100 Mo disque dur
- 3D Accelerated

Adresse Internet

www.undeads.com/midnight.htm

Après *The Devil Inside*, Gamesquad récidive avec *Une nuit en enfer*, un jeu d'action plus ou moins adapté du film de Robert Rodriguez. La précieuse licence n'aura malheureusement servi qu'à proliférer d'un titre très accrocheur, les acteurs et les lieux du film n'étant pas contractuels...

Contrairement au film, *Une nuit en enfer* ne se déroule pas dans un charmant bar mexicain infesté de vampires. Pas question de siroter un Garlic Soda en compagnie de la pulpeuse Selma Hayek puisque l'action se situe après le film, alors que Seth Gecko est inculpé de meurtre. Tandis qu'il discute avec son avocat à bord du *Rising Sun*, un tanker aménagé en prison, quatre étoiles, Clarence Wilson s'empare du navire et sauve son frère d'une rencontre fatale avec la chaise électrique. Les vampires ont

ensuite vite fait de contaminer les prisonniers et les gardes, que Seth va se faire un plaisir d'occire avec la même impartialité.

Paternité assumée

Histoire de compliquer un peu la tâche de Seth, les développeurs de Gamesquad ont eu le brillante idée de rajouter aux classiques séquences de tir à vue des phases d'escorte tout droit sorties de *The Devil Inside*. S'il n'est plus question de protéger

les caméraman des monstres, de nombreux civils accompagnent Seth dans ses déambulations afin d'ouvrir des portes et de faire vaguement progresser l'intrigue. Évidemment, ces compagnons d'infortune dotés d'un Q.I. à peu près égal à celui d'un otage de Counter-Strike ne doivent en aucun cas mourir, sous peine de Game Over immédiat. Voilà qui rend la tâche ardue, ces joyeux imbéciles ayant le fléchage hérité de suivre à la lettre leurs meudits scripts qui les forcent à s'arrêter pile sous la rambarde d'où tombe un zombie ou à ouvrir la porte qu'il valait mieux laisser fermée.

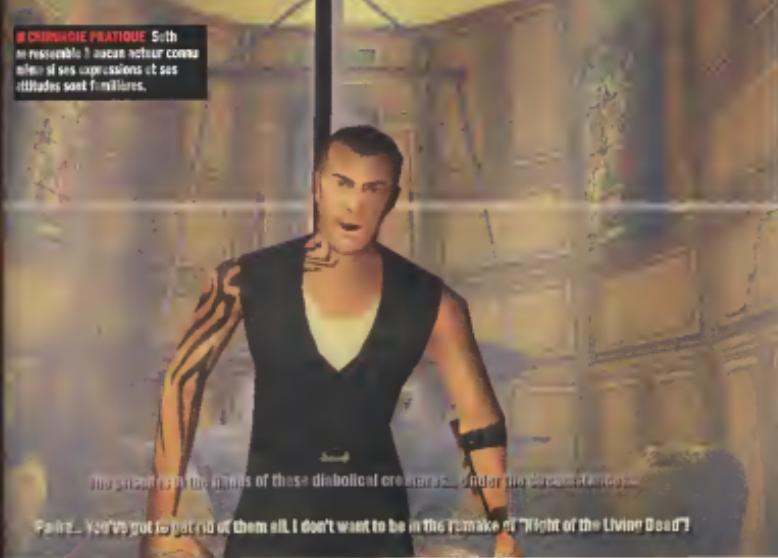
Les nombreuses séquences en temps réel que ces personnes déclenchent méritent tout de même le détour, tellement elles rappellent celles de *Half-Life*. Voir un zombie dévorer un cadavre puis bondir à la seule vue du joueur contre le mur, et de le dans un tuyau d'aération, e



■ **BAVURE** Avec certaines armes de contact, tuer un zombie et épargner un chili est ardu.

CRIMINIE PRATIQUE Seth n'en ressentira aucun plaisir comme si ses expressions et ses attitudes sont familières.

TEST



...you'll feel it in the bones of these diabolical creatures... Under the circumstances...

Faire... You've got the lot of them all. I don't want to be in the remake of "Night of the Living Dead".

effectivement de quoi arracher un sourire au plus blasé des amateurs d'action. Il est malheureusement impossible de donner des ordres à ces chiens et de leur demander par exemple de faire une pause, le temps de recharger ou de se reposer. Il ne faut donc faire aucune erreur, ou prendre le risque de faire une sauvegarde malheureuse, ce qui gâche un peu le plaisir.

Pour récompenser le joueur patient ou aigle, quelques séquences d'arcade d'un intérêt moyen ont été prévues. Généralement, juste après une escorte, Seth prend les commandes d'une Gatling ou d'un fusil de sniper et arrose sans trop de discernement des zombies qui soudain défilent par centaines. Ces armes étaient placées à des endroits fixes, le tout devient vite



MAUX DE TÊTE Le jeu gère parfaitement la localisation des dégâts. Voilà, par exemple, ce que donne une décharge de chevrotine en pleine tête.

Des zombies et des hommes

La force qui sévit dans The Devil Inside est bien fournie. Les chiens, les Predators, les Batmen ou encore les policiers anti-infectés ont chacun leurs points forts et leurs points faibles. Histoire de causer encore de longs jours tranquilles, à jouer, voilà un ménage de servie.

La chair à canon



Le zombie n'est guère résistant, mais a pour lui l'avantage du nombre et l'effet de surprise. Ces fourbes restent allongés au sol et se redressent si tôt le piolet passé, ou se lassent choir depuis une rombarde. Attention, leurs bras repoussent !

Le planqué



Le policier infecté est une vraie peste. À part son bras armé, rien ne dépasse de son bouclier anti-mémoires blindé. Utilisez les bidons d'essence ou des armes à effet de zone comme le lance-flammes pour vous en débarrasser facilement.

L'acrobate



Ces grandes chauves-souris sont conçues. Leur attaque en vol plané est redoutable alors les pièces confinées et otage soient à fuir. Mais ça vaut éviter le combat face à ces volontés de malheur, à moins d'être particulièrement bien équipés. Visez la tête !



Q & R

HUBERT CHARDOT

Chef de projet

Combien de temps a-t-il fallu pour développer une nuit en enfer ?

Entre nous, contre vingt deux pour The Devil Inside. Mais nous ne sommes pas partis de zéro. Nous nous sommes servis de Theo, un moteur graphique conçu par Christophe Naurot avec l'aide de graphistes et d'animateurs. Avec Theo il est possible de créer des démoniaques ou de détourner l'animation d'un personnage n'importe comment aussi de gérer des effets de particules pour l'eau ou le feu ou de faire disparaître des objets, de simuler des chutes. Quels ajouts ont été réalisés sur Theo par rapport à The Devil Inside ?

Comme le code était déjà fait, entre le programmeur Laurent Poret s'est concentré sur les effets spéciaux pour que les codieurs puissent créer les Predator, par exemple. Le jeu est donc plus riche visuellement. L'effet space articulé a aussi été complètement renouvelé pour rendre les sauts plus agiles et plus agressifs. Qu'en est-il de Devil's League, la suite de The Devil Inside ?

Genesysad travaille pour le pourvoir le développer mais il voudrait que Crya se soit pas débordé. Pour l'instant, nous allons porter The Devil Inside et une nuit en enfer sur Xbox. Nous avons aussi quelques projets pour la PlayStation 2 et la Gamecube...

OPINION



DAVID

Au lieu de faire un mauvais jeu à partir d'une bonne licence, les développeurs de Gamesquad ont réussi l'exploit de faire un bon jeu... qui n'exploite pas le film. À part quelques clins d'œil, Une nuit en enfer, le jeu, n'a rien à voir avec Une nuit en enfer, le film. Cela ne l'empêche pas de disposer d'une bonne ambiance, d'une réalisation honorable et d'une poignée de bonnes idées, comme les escortes, par exemple.



■ **L'ART DE LA GUERRE** Cette Getting toute neuve reste désespérément fixe !

répétitif sans offrir de véritable challenge. Une petite faute de goût qui se fait vite pardonner devant la variété des ennemis et des moyens de les hacher menu.

Charmant bestiaire

Avec ses zombies volants, ses ouvriers contaminés qui raffolent du napalm, ses boss incroyablement coriaces qu'il faut écraser sous un véhicule pour s'en défaire et ses Predator qu'il faut arroser pour réduire à néant leur camouflage optique, Une nuit en enfer prend des allures de véritable Arche de Noé. Chaque nouvelle créature est présentée grâce à une cinématique utilisant le moteur 3D du jeu,



■ **SOYEZ PIU** Pour les ennemis au sol, un bon coup de pied en plein cœur vous permet d'économiser des munitions. Et en plus, c'est classe !

Intention louable qui permet souvent d'identifier un point faible. Face aux gardes équipés de bouchers antilimiteuses, mieux vaut viser la tête...

Les décapitations sont d'ailleurs monnaie courante, le jeu gérant parfaitement la localisation des dégâts. Il est possible de démembrer les zombies même si leurs bras repoussent, de les décapiter pour économiser des balles, de leur arracher une jambe pour les empêcher de faire des roués-boulés et même de les achever au sol d'un bon coup de pied, au cas où le fusil à pompe ou les Uzi ne suffiraient pas ! Voilà qui fait presque oublier l'absence de touche de saut, pourtant bien utile pour enjamber une rambarde ou une

dénivellation ! Dommage aussi qu'on ne puisse pas se baliser, ramper ou reproduire les acrobaties des vampires. Ces négligences rendent les combats moins variés, les esquives se limitant aux déplacements latéraux. Mais ce n'est pas tout. Cusement, le moteur graphique est limité à une palette 16 bits qui nait aux dégradés et aux effets de flammes ou de fumée.

À condition de faire une croix sur George Clooney et sur les beaux phares du film, Une nuit en enfer mérite malgré tout le détour, grâce notamment à ses quelques innovations qui pourraient bien séduire les habitués du genre. ■

- David Le Roux



■ **UN AIR DE DÉJÀ-VU** Dette les Predator, des aliens sont aussi disponibles. Ne cherchez pas plus loin, eux non plus ne figurent pas dans le film.



■ **QUELLE FLAMME** Le napalm, une des armes les plus efficaces... La preuve !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

| | |
|--------------|-----------------------|
| ■ MINIMUM | PIII-200 MHz 512 Mo |
| ■ RECOMMANDÉ | PIII-450 MHz 1.128 Mo |
| ■ RECOMMANDÉ | PIII-500 MHz 1.536 Mo |

POSSÉDÉES GRAPHIQUES

| | |
|---------------------------|---|
| ■ Accélération logicielle | X |
| ■ Direct 3D | ✓ |
| ■ 3Dfx | X |
| ■ OpenGL | X |

POSSÉDÉES SONORES

| | |
|--------------------|---|
| ■ EAX (3Dfx) | ✓ |
| ■ 3D Sound/Digital | ✓ |

POSSÉDÉES MULTIJOUEUR

| | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| ■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS | PC SOUL 1 - LAN X - INTERNET X |
| ■ ECRÉCÉSSEURS PAR JOUEUR | ✓ |
| ■ CONNEXION MINIMUM | X |

Le verdict

COMPARATIF

■ Max Payne

Entièrement pris d'action dès le tout premier instant qui permet de vaincre n'importe quel monstre, le meilleur du genre !

■ GIANTS

Role de monstre excellent et assez dans un univers Iron Man. Géants sont les premiers à évoquer des succès.

■ MEISSAH

Beaucoup en ligne en classe le meilleur rôle joué par l'acteur. Un plaisir de posséder les meilleurs combats et l'efficacité.

■ UNA NUIT EN ENFER

Role à trois, les meilleurs... à geste pur, d'action et de mort à répétition. Il est possible de faire un peu mieux !

GRAPHISMES

■ Un peu démodé et les effets spéciaux sont superficiels, mais le rendu de 3D reste tout de même assez réaliste.

■ Les effets sonores sont assez bons, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

■ Un peu trop de textures et de détails, mais pas assez variés.

Une nuit en enfer

POUR

■ Un bon rythme de batailles transverses du jeu, mais aussi le rendu des armes et des ennemis.

■ Des niveaux variés et intéressants, des phases de jeu variées.

CONTRE

■ Des niveaux de jeu assez courts et graphiques un peu démodés.

■ Des armes un peu lentes et démodées.

Anarchy online

le futur est entre vos mains



sortie nationale

28 Septembre

Changez de vie

FUN
COM
www.fun.com

www.anarchyfrance.com (site français)
www.anarchy-online.com (site international)

Distribué par

FOCUS

Bhaal les masques !

Baldur's Gate II Throne of Bhaal Baldur's Gate revient... pour la dernière fois !

Pour info

■ ÉDITEUR Interplay/Virgin Interactive ■ DÉVELOPPEUR Bioware ■ GENRE Jeu de rôle ■ JOUEURS 1 à 6 ■ PUBLIC 13 ans et plus ■ PRIX 200 F (env. 30 €)

Dans la famille des add-on les plus attendus de l'été, je demande le fils - de Bhaal bien sûr ! Throne of Bhaal, l'add-on de Baldur's Gate II, vient conclure la grande saga commencée voici trois ans par Bioware. Bonheur ou gémissement ?

C'est une nouvelle tendance dans les add-on. Que ce soit Throne of Bhaal ou l'add-on de Diablo II, la recette reste la même : les développeurs se contentent de « couper » la fin du jeu, pour nous la servir quelques mois plus tard sous forme d'add-on. On aurait envie de crier au scandale (genre « ils nous vendent deux fois la même chose », tout ça), mais le peut-on vraiment ? De fait, cet add-on est une sorte d'ultime chapitre tronqué de Baldur's Gate II. Ce n'est ni plus ni moins Baldur's Gate II enfin complet, donc un jeu hors du commun. Au final, voilà comment les lascars de chez Blizz sont démasqués : étant bons, tout simplement.

Certains d'entre vous n'ayant toujours pas terminé Baldur's Gate II, je ne leur ferai pas l'affront de leur raconter la fin. Sachez

Tout en chiffres

- 20 niveaux de jeu
- 100000000
- 10000000
- 10000000
- 10000000

Version testée

- Version 1.0.0.1 (Windows)
- Actualisé le 10/08/2001

Adresse Internet

www.bioware.com



■ VIEUX AMIS La magie de votre « abyme à personnel » vous permet de rappeler tous vos anciens complices (même morts), à l'exception de Yoshimo.

Throne of Bhaal clôt le cycle de Baldur's Gate. Heureux ou désespérés ?

simplement que votre personnage est toujours vivant et à peu près humain. Quoiqu'il soit désormais certain de faire partie de la nombreuse descendance d'un dénommé Bhaal, dieu meurtrier et prolifique (parmi vos innombrables demi-frères et sœurs, on compte par exemple l'insatiable Imoen, compagnie des premiers jours) qui connaît une fin prématurée. Son trône divin

vacant déstabilise l'équilibre cosmique (ou quelque chose comme ça), il faut donc absolument que l'un de ses descendants l'occupe.

Parler avec les pierres

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Throne of Bhaal commence fort : à peine quelques pierres géantes vous ont-elles lancé une petite prophétie à la figure qu'une de vos frangines vous tombe dessus pour le premier combat homérique du jeu (ce ne sera pas le dernier). Que tous ceux qui voudraient se lancer dans Bhaal sans avoir terminé Shadows of Amn se rassurent : les nouveaux



FAITES
The Party Has Gained Experience
UNPAVED
Leave Detecting Traps
If you prefer to play the game in Turn-Based Style, go to the Auto-Pause section of the Gameplay Options.

■ GROS BALÈZES À l'intérieur du donjon de Wilcer's Keep, les monstres peuvent vous écraser comme des insectes. Littéralement. Alors, faites attention si vous mettez les pieds.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

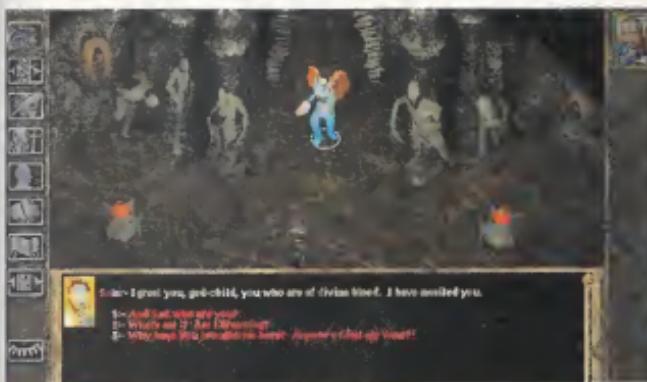
- MINIMUM P233 MHz à 32 Mo
- RECOMMANDÉ P266 MHz à 64 Mo
- RECOMMANDÉ P300 MHz à 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

- Accélération graphique
- Direct 3D
- 3dfx
- OpenGL
- EAX (S3D/3D)
- 3D Reality Server/Digital

POSSIBILITÉS MULTIJOUEURS

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS PC SEUL, T-1, LAN 6 - INTERNET 6
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR
- CONNEXION MINIMUM 56 Kbps



ANGES BLEUS Ces créatures angeliques ou look étrange veillent sur vous et vous prodigueront de bons conseils. Ne les traitez pas de bleus si vous voulez avoir une chance de terminer le jeu !

personnages créés de toutes pièces seront assez puissants pour survivre aux premiers affrontements, en attendant de glaner un peu d'expérience. Les autres devraient les considérer comme de simples formalités, d'autant que dès la seconde salle, il sera possible de faire venir à soi tous les PNJ rencontrés dans les jeux précédents (Minsc, Imoen, etc.), afin de se constituer une bonne petite équipe. Un ancien (et puissant) ennemi pourra même rejoindre vos troupes si vous le souhaitez.

Throne of Bhaal pourrait bien définir ce qu'est réellement un add-on : il reprend ce que tout le monde aime dans Baldur's Gate et le porte encore plus loin, en regardant la concurrence, en pourraient dire, par exemple, que les niveaux de Diablo II se ressemblent tous, au bout d'un certain temps (il me semble d'ailleurs que Fred ne s'en privera pas). Impossible de faire le même reproche à Throne of Bhaal : toujours superbement travaillés et détaillés, les décors sont clairement différents et démontrent une

personnalité graphique en rapport avec celle de leurs occupants.

De même, la montée en puissance, tant des personnages que des ennemis, est impressionnante : les combats sont plus épiques que jamais et feront appel à tout le doigté que les fans de la première heure ont développé en trois ans.

L'histoire est enfin parfaitement claire et lorsque vous aurez fini cet add-on (comptez quand même entre 30 et 50 heures), plus aucune zone d'ombre ne subsistera sur le scénario. Enfin, les Powergamerz (note de Séb : « dis, Rémy, ça a un rapport avec les Power Rangers ? ») se réjouiront de pouvoir « monter » leur personnage jusqu'au niveau 40, ce qui représente, paraît-il, un niveau quasi-divin dans Donjons & Dragons...

Alors, il faut bien trouver un reproche à faire : la nouvelle classe de mage du chaos a ne m'a pas vraiment séduit... En dehors de cela, les fans de Baldur seront aux anges devant une telle perfection du genre, tout en écrasant quand même une lame, comme au moment de quitter un très bon ami... ■

- Rémy Goavec

Cet add-on supprime toutes les zones d'ombre de la Saga et apporte toutes les réponses aux questions posées.

Qui veut gagner des millions ?

■ ED Eldas ■ DÉV Creator ■ GENRE Quizz/réponse ■ PRIX 230 F (env. 41 €)



HUMOUR Les réponses aux questions à moins de 10 000 F sont toujours drôles.

Il y a quelque chose qui m'échappe...

À la télé, les candidats viennent gratuitement et repartent avec de l'argent. Avec le jeu vidéo, les candidats payent et ne gagnent rien, à part évidemment des millions virtuels qu'ils peuvent ensuite dépenser virtuellement. On retrouve donc dans cette adaptation l'ambiance dramatique de l'émission, la musique, les joueurs et même la voix de Jean-Pierre Foucault qui a enregistré toutes les questions ! Bref, si répondre à des séries de

questions est pour vous l'ultime expérience ludique, forcez, Simon, ben... L.-S. R.

TESTS EXPRESS

X-plane

■ ÉDITEUR THO ■ DÉVÉLOPPEUR THO ■ GENRE Simulateur ■ PRIX 300 F (env. 45 €)



MAL AUX YEUX Hormis la modélisation des avions, les graphismes sont médiocres.

Attention. Simulateur de vol pour pros ! Bien accueilli aux États-Unis par les fans absolus du genre, X-Plane bénéficie de nombreux atouts qui le destinent aux pilotes virtuels émergents : 40 avions (dont la navette spatiale), un excellent modèle physique, synchronisation météo, la gestion de l'ATC, un éditeur d'avions, des cockpits génériques, mais paramétrables et des sons extrêmement réalistes. L'interface, austère, rend la prise en main difficile pour un novice. Le seul point faible du jeu est sa faible qualité graphique qui lui permet cependant de très bien fonctionner sur toutes les machines. Destiné aux spécialistes.

14
20

Le verdict

COMPARATIF

BALDUR'S GATE II : THRONES OF BHAAL

Si ce jeu est un peu moins bon que Baldur's Gate, il reste néanmoins un jeu de rôle à un joueur très bien fait.

Les deux jeux sont très bons, mais ce jeu est un peu moins bon que le précédent.

PLANESCAPE TURMENT

Il y a certainement plus moyen que Baldur's Gate, mais ce jeu est un peu moins bon que le précédent.

IGENWIND DALE

C'est le seul jeu de la production Darkwood qui est depuis. Cela le rend toutefois moins intéressant que les deux précédents.

GRAPHISMES

■ Images en 2D, très belles et capable de montrer jusqu'à 1000 à 700. Très bon, mais pas parfait.

16

AUDIO

■ Pas pour émuler parfaite effets sonores. Nécessite de lire le livret, très très bonne.

16

MULTIJOUER

■ Peut échanger et écrire en ligne (le communiqué devrait bientôt démontrer plus de bras sur le Net).

14

POUR

■ Supporter par temps exceptionnel avec les amis. Baldur's Gate plus que tous d'ailleurs (quo pour vous y rentrer ?)

CONTRE

■ Le jeu de rôle qui n'apporte pas une vraie valeur des compagnons d'armes. Il peut ça.

EN DEUX MOTS...

Une conclusion partiale pour une saga grandiose. Vous pourrez vous plus devenir si vous êtes fier de la série sans aucune hésitation.

16/20

Cuisine à la vapeur

Arcanum | Passez votre bac technique avec les ogres.

Pour Info

■ ÉDITEUR Sierra ■ DEVELOPPEUR Troika Games ■ GENRE jeu de rôle ■ JOURNÉES 1 à 35 ■ PUBLIC 15 ans et plus ■ PRIX 350 F (53 €) env.

Tout en chiffres

- 1.120 quêtes
- 8 races
- 2 serres

Version testée

- Intel Pentium
- 1600 pixels

Adresse Internet

<http://www.arcanum.com>

Le jeu de rôle le plus moche de l'année sera-t-il aussi le meilleur ? C'est la question qui se pose avec Arcanum, jeu de rôle industriel sorti des cervaux humains des auteurs de Fallout. Un jeu qui tient toutes ses promesses - y compris les pires !

Arcanum, on le sait, mélange allègrement heroïc-fantasy et révolution industrielle, ce qui lui donne un côté steampunk assez formidable. Les cinématiques d'intro, superbies (elles sont réalisées par la responsable de celles de Starcraft...) vous mettront tout de suite dans l'ambiance : seule(s) suivant(e)s du crash d'un zeppelin, vous vous voyez remettre par un gnome agonisant un anneau d'argent, accompagné de ces seuls mots : « Trouvez l'enfant ». L'aventure peut commencer.

Deux choses frappent immédiatement quand on commence à jouer à Arcanum. La première, c'est le soin incroyable apporté par les auteurs, tant à l'interface qu'aux profils des personnages. Mais la seconde, c'est quand même la mocheté du jeu. Attention, je ne veux pas dire que les dessinateurs et les graphistes n'ont pas fait un travail formidable, notamment dans les détails des structures et des architectures... Non, simplement, le moteur 2D a l'air d'être le même que celui de

Dans Arcanum, qui fait souvent penser au génial Planescape Torment, tout est possible ou presque.



BALDUR-LIKE ? Les premiers combats se résolvent facilement en temps réel mais très vite, vous devrez passer au tour par tour.



PETIT BRICOLEUR Se spécialiser dans la mécanique permet de fabriquer des choses amusantes, comme cette araignée mécanique autonome.

Fallout, un jeu qui va quand même sur ses cinq ans... Pixels, basse résolution qui oblige à jouer sur une fenêtre minuscule...

Priz Nobel d'alchimie

Il est vraiment inconcevable que des gens aussi talentueux, occupés depuis trois ans à développer un jeu remarquable, n'aient pas accordé plus d'attention au simple confort visuel des joueurs... Perce qu'en

dehors de ça, Arcanum est réellement un jeu exceptionnel. Le souci du détail dans ce jeu est tout bonnement stupéfiant. Il commence dès la création du personnage : non seulement les caractéristiques de départ vont être influencées par sa race, son sexe (ce qui a valu à Troika une belle polémique sur son site, les femmes étant moins fortes mais plus résistantes que les hommes...)



SURVIVOR ? Voilà la carcasse du zeppelin où l'aventure commence. Bientôt, le personnage regrettera peut-être d'être en vie.

Q&R

LEONARD BOYARSKY

Co-fondateur
Troika Games

Arcanum va forcer le joueur à créer un groupe pour l'aider dans l'aventure. Quelle taille pourra-t-il attendre ?

Nous avons déclaré que le maximum de compagnons ne pouvait dépasser le chiffre de 16 personnages, divisé par trois. Par conséquent, comme aucune caractéristique ne pourra dépasser un score de 20, aucun joueur ne pourra avoir plus de 5/16 avec la 16e unité. Il n'y a donc aucune limite réelle.

Dans Arcanum, il n'y a pas de « classes » de personnages. Comment détermine-t-on les capacités de son personnage ?

Dans la plus totale liberté dans notre équipe, plusieurs d'entre nous ont développé des images avec une bonne compétence en armes à feu. Cela nous dit qu'ils seront parmi le plus grand nombre de la Terre, mais cela quand ils fonctionnent à court de mana, ils pourront dégainer et faire feu. Je pense qu'en ce système quel que soit le caractère de jeu que jouer à Arcanum, il n'y aura pas deux personnages semblables !



CONFORMISME. L'inventaire est un des rares aspects du jeu à être d'un incroyable classicisme. Pense d'inspiration ou sens pratique ?

et les attributions de points dans les différentes compétences du début, mais en plus, on peut lui attribuer une « histoire » qui va parfois modifier sensiblement ses caractéristiques de départ. Ce souci se sent également dans l'aventure

elle-même : les sous-quêtes sont incroyablement nombreuses (il y en auront environ 1200), on pourra, en rencontrant différents personnages, se spécialiser en crocheteage, armes à feu, magie, alchimie, etc. On pourra aussi poncer plutôt

du côté technologique ou plutôt du côté magique.

Dans ce jeu qui fait souvent penser au général Planescape Torment, tout est possible, ou presque. C'est même, mis à part les graphismes, le seul reproche - de taille, quand même - que l'on puisse faire à ce jeu passionnant : il est trop classique dans son approche de certaines quêtes. Ainsi, impossible d'assommer ou de chloroformer un PNJ gênant : le tuer est la seule solution. De même, comme dans Baldur's Gate, un employé de banque sera toujours titillé au poste à trois heures du matin... Ennuyeux, pour un jeu qui se veut novateur et plus malin que la moyenne ! Tout cela empêche d'être totalement enthousiaste pour un jeu par ailleurs passionnant et difficile à lâcher dès qu'on a plongé dans cette extraordinaire aventure qui fait « voyager la tête » comme peu en sont capables. ■

- Rémy Goavec

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

| | |
|--------------|-------------------------------|
| ■ MINIMUM | Intel Pentium 200 MHz à 16 Mo |
| ■ RECOMMANDÉ | Intel Pentium 300 MHz à 32 Mo |
| ■ RECOMMANDÉ | Intel Pentium 400 MHz à 32 Mo |

POSSÉDÉSGRAPHIQUES

| | |
|--------------------------|---|
| ■ Accélération graphique | X |
| ■ Direct 3D | ✓ |
| ■ 3D | ✓ |
| ■ OpenGL | X |

POSSÉDÉS SONORES

| | |
|--------------------------|---|
| ■ EAX (S3DM1) | ✓ |
| ■ Dolby Surround/Digital | X |

POSSÉDÉS MULTIJOUEURS

| | |
|-------------------------------------|---------|
| ■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS | 16 |
| ■ PC SEUL, 1 à LAN 32 - INTERNET 32 | |
| ■ DU NÉCESSAIRE POUR JOUER | ✓ |
| ■ CONNEXION INTERNET | SE RECH |

Le verdict

COMPATIBILITÉ

| | |
|---|---|
| ■ BALDUR'S GATE II : SHADOWS OF AMN | ✓ |
| ■ Le jeu passe, un niveau nécessite d'attendre l'heure, une heure de jeu qui défile. L'expérience de ce bémol est toutefois très modérée. | |

| | |
|---|---|
| ■ PLANESCAPE TORMENT | ✓ |
| ■ Beaucoup moins de temps passeraient alors que l'heure passe des centaines d'heures. Malgré ce bémol et sans être évident, l'heure de Baldur et Arcanum est égale. | |

ARCANUM

| | |
|------------------|------------|
| ■ DATE DE SORTIE | 17 octobre |
| ■ SUPPORT | CD-ROM |

| | |
|---------------|---|
| ■ HISTOIRE | ✓ |
| ■ PERSONNAGES | ✓ |

GRAPHISMES

| | |
|---|---|
| ■ Arcanum | ✓ |
| ■ Graphismes en 3D, très bons, mais pas aussi bons que les deux précédents. | |

AUDIO

| | |
|---|---|
| ■ Arcanum | ✓ |
| ■ Musique et sons sont bons, mais pas aussi bons que les deux précédents. | |

MULTIJOUEUR

| | |
|---|---|
| ■ Arcanum | ✓ |
| ■ Multijoueur très bien fait, mais pas aussi bon que les deux précédents. | |

Arcanum

POUR

| | |
|--|---|
| ■ Scénario passionnant | ✓ |
| ■ Possibilité de créer des personnages très intéressants | |

| | |
|---|---|
| ■ Graphismes faibles, parfois décevants | ✓ |
| ■ Musique et sons quelque peu décevants | |

EN DEUX MOTS...

| | |
|--|---|
| ■ Si vous parvenez à éviter les graphismes très bons, passez quelques heures passionnantes avec ce jeu de rôle grandeur et original. Si vous y parvenez... | ✓ |
|--|---|

15/20

Mech que fait la police

MechCommander 2 | Stratégie en 3D pour robots de 80 tonnes.

Pour Info

■ ÉDITEUR Microsoft Games ■ DÉVELOPPEUR FASA Int. ■ GENRE Stratégie temps réel ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 18 ans et + ■ PRIX env. 370 F (56 €)

Tout en chiffres

- 40 missions
- 20 unités de Mech
- 3 scénarios en réseau

Version testée

- Intel Pentium 4 2,4 GHz
- 1 Go d'RAM

Adresse Internet

www.microsoft.com/games/mechcommander2

Attention, attention... voici venir MechCommander 2 : suite du jeu de stratégie pour Goliaths hargneux. Toujours dans l'univers BattleTech, ce nouvel opus vous replonge dans le métal, le feu et la stratégie, mais cette fois, attention les yeux : c'est en 3D.

Bien... Les années ont passé et la 3D est devenue la manne des développeurs. MechCommander 2 ne fait pas exception à la règle et nous revient donc avec son beau moteur graphique tout fluide, ses ombres, ses lumières qui bougent et ses robots qui font du zèle. Donc, il y a de la promotion dans le pixel. Pour peu que vous ayez la machine qui tienne la route (je vous le souhaite, ça vous évitera les batailles réelles à contre votre carte graphique), vous rentrerez dans l'univers futuriste et bruyant de BattleTech sans problème puisqu'il faut reconnaître que la prise en main est très agréable. La gestion de la caméra notamment : un mot sur l'interface qui est à la fois claire et pratique. Elle est peut-être légèrement encombrante à l'écran pendant les phases d'action, mais il est toujours possible de recourir aux

Vos pilotes gagnent de l'expérience et améliorent leurs compétences au fil des parties.



■ JAMAIS PERDU Entre la boussole au milieu de l'écran qui indique toujours le nord et la mini-map, vous ne pouvez PAS vous perdre!

Toujours dans le domaine de l'entrée en matière, les cinq petits didacticiels invitent tranquillement le joueur novice aux bases du jeu. Et puis, tant qu'on est dans les compliments, un mot sur l'interface qui est à la fois claire et pratique. Elle est peut-être légèrement encombrante à l'écran pendant les phases d'action, mais il est toujours possible de recourir aux

raccourcis du clavier. Par contre, ne vous attendez pas à des options tactiques poussées (genre formations de combat), le but étant de faire simple pour ne pas prendre la tête au joueur. Ce qui est d'ailleurs réussi.

J'ai trop de boutons

Sauvons aussi l'interaction avec les décors : quand vos Mechs passent entre les arbres, ça bouge, ça bruisse, ça dégringole ; on peut tout détruire et même capturer des bâtiments ennemis. De nombreuses options sont disponibles, permettant (moyennant finance) de commander des choses aussi réjouissantes qu'un



■ HAUT EN COULEUR Les engins volants et terriens bénéficient de couleurs chatoyantes, à la Z : Steel Soldiers.

Remarquez que ce combat implique pas mal de types de machines différentes : quelle ambiance !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : Pentium 4 1,7 GHz 512 Mo
- RECOMMANDÉ : Pentium 4 2,4 GHz 1 Go
- RECOMMANDÉ : PIII-700 MHz 1,128 Mo

POSSÉDÉS GRAPHIQUES

- Accélération logicielle ✓
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✗
- OpenGL ✗

POSSÉDÉS SONORES

- EAX (3Dfx) ✓
- 3D Sound/Spatial ✗

POSSÉDÉS MULTIJOUEUR

- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : 8
- PC SEUL, 1 à LAN, 8 à INTERNET ✗
- CE NÉCESSAIRE POUR JOUER ✗
- CONNEXION RÉseau ✗



■ FOUR LE 14 JUILLET La 3D, très stile, permet de se positionner en haut et de faire des feux d'artifices. Les Mechs aussi savent faire la fête...

bold aérien, un camion de réparation ou un avion de sauvetage pour récupérer les carcasses de Mechs ennemis, afin de pouvoir les réutiliser ou les revendre.

De mission en mission, vos pilotes gagnent de l'expérience et améliorent leurs compétences spéciales - talent de sniper, permis de conduire un 100 tonnes... Chaque victoire augmente votre capital

financier permettant d'acheter de nouveaux Mechs ou de l'équipement. Et justement, c'est l'un des intérêts de MechCommander 2 : entre chaque mission, vous pouvez customiser à loisir vos 80 tonnes de conserves préférées avec des Jetpacks, des senseurs, des armures ou des armes de destruction massive qui font mal. Allez-y mollo quand même, car vous êtes limité par des facteurs de surchauffe, de poids et d'argent. Et avant de partir en campagne, n'oubliez pas non plus de mettre un pilote dans le Mech. Eh oui, car un Mech sans pilote, c'est un peu comme une poire sans chocolat.

MechCommander 2 est donc un bon jeu auquel Z : Steel soldiers fait un peu d'ombre, mais qui se révèle sympathique, notamment grâce à sa simplicité d'utilisation. En plus, le mode Multijoueur est complet (Deathmatch, King of the Hill, Captive de base, etc.) et un éditeur de missions est fourni. ■

- Noé Chanat



■ RENCONTRE AU SOMMET Les Mechs n'hésitent souvent pas à faire parler... le pied.

Le verdict

COMPARATIF

SACRIFICE
Jeu de stratégie temps réel (10/20)
Pas mal mais il n'a pas de vrai contenu.

CIRCUITO CONTROL
Précurseur de la 3D depuis ses 30 premiers ans. MechCommander 2 est donc un peu moins drôle mais il a une belle qualité de jeu.

COSACKS
Un jeu de stratégie temps réel (9/20)

Simple mais pas très original.

MECHCOMMANDER 2
Jeu de stratégie temps réel (10/20)

Précurseur de la 3D et toujours aussi drôle et aussi drôle que les deux précédents.

MechCommander 2

GRAPHISMES

POUR : Le jeu est bien fait de petit détail. Les couleurs sont chaleureuses et variées.

CONTRE : L'ambiance est un peu trop commerciale.

EN DEUX MOTS...

MechCommander 2 réussit à convaincre en 10. C'est un jeu nice et facile à prendre en main. Les nombreuses options tactiques compensent le manque de formations.

AUDIO

POUR : Si vous aimez les musiques PC sur une chaine stéréo et aimer le son pendant les batailles, bien sûr vous ne serez pas déçu.

CONTRE : Pas de véritable son de combat possible.

MULTIJOUEUR

POUR : PC, les 7 modes multijoueur (Elimination, King of the Hill, Team Deathmatch, Capture de base, etc.) et l'éditeur de missions.

CONTRE : Pas de vrai contenu multijoueur.

14/20

Q&R

MITCH GITELMAN

Chief de projet

Quelle est la différence la plus importante entre MechCommander et cette suite ?

Les vrais défis du jeu partent d'eux mêmes. Ici 3D ! Comme tout est modulable, terrain unifié, il faut prendre en considération la ligne de vue, le relief des cartes et adapter sa stratégie en conséquence.

Le fonctionnement est plus réaliste avec des édifices en bois très réalistes avec des dégâts très réalistes. Vous pouvez faire éclater un pilote avec une bombe et faire éclater un Mech avec une bombe.

Vous pourrez à côté d'un Mech enlever avec précision un pilote. Il faudra du châssis en laissant la structure intacte. Il vous suffit ensuite de la capturer et d'y placer l'un de vos pilotes. Vous n'avez même pas à payer pour réparer le Mech puisqu'il connaît déjà pas mal d'entretien !

Echelon

EDITEUR TEC **DEVELOPPEUR** Baka Entec

GENRE action **PRIX** 250 F (30 €) env.



■ QUE LA LUMIÈRE SOIT ! Les effets de lumière et les reflets ont été soignés.

Devenez quoi : une race extraterrestre, les Volans, attaquent une planète ! Et vous êtes chargé de la défendre en prenant les commandes d'une flotte de vaisseaux. Ce shoot en 3D propose donc une trentaine de missions Solo assez classiques qui laissent la part belle à l'action tout en réservant une portion de tactique. Le mode Multi comprend du Deathmatch et du Coopératif.

Un jeu plutôt bien réalisé à l'exception des textures qui sont sommaires.

Attention, si c'est un jeu d'action, le pilotage est simulationniste et les combats, plus réalistes (donc durs). Sympe. L-S.R.

TESTS EXPRESS

Panique à Mickeyville

EDITEUR DISNEY Interactive **DEVELOPPEUR** Disney Interactive

GENRE aventure **PRIX** 250 F (30 €) env.



■ LA BELLE VERTE Retrouvez Mickey et ses copains dans des décors très colorés.

Avant de se lancer dans un Myst III ou un Monkey Island IV, votre petit frère aura certainement besoin de se faire les dents : c'est là que Panique à Mickeyville intervient ! Ce jeu d'aventure à pointe et clic pour tout petit est effectivement une initiation en douceur au genre.

On part à la recherche de Minnie ou Mickey (selon le personnage choisi) dans une préfecture à la Disneyland. Ambiance insouciante, coups tordus de Pat Hibulaire et réalisation colorée au rendez vous. C'est mignon, réservé aux plus petits (et gamines !) de six ans environ, et simple à utiliser.

13/20 L-S.R.



■ **RUSE DE SIOUX** Le coyote devra se montrer astucieux pour capturer des moutons.

Ça cartoon !

Une faim de loup | Jouez les vils coyotes dans un cartoon interactif !

Pour info

■ ÉDITEUR Infogrames ■ DÉVELOPPEUR Infogrames ■ GENRE action-stratégie ■ JEU SUR PC ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 300 F (45 €) env.

Tout en chiffres

- 50 gadgets
- 17 niveaux
- 16 environnements

Version testée

- Intel奔腾 II
- 256 Mo de RAM

Adresse Internet

www.infogrames.com

On connaît tous ce pauvre coyote qui passe le plus clair de son temps à élaborer des plans complexes (qui échouent toujours) afin de capturer Bip Bip, pour finalement se prendre des plombs sur la tête... Eh bien aujourd'hui, le coyote, c'est vous !

Attention ! Si on retrouve bien ici les personnages des cartoons de la Warner Bros, je tiens à

rassurer les anxieux : on ne passera pas le plus clair du jeu à courir après un road runner supersonique !

Non, l'enjeu ici est de capturer un mouton par niveau, en déjouant la surveillance du gardien, le chien de garde Sam. Une icône en haut de l'écran indique la direction de son regard et s'il est sur le point de repérer le coyote (au joueur de profiter de ses moments d'inattention). Oh, mais c'est presque de l'infiltration alors, du Metal Gear Solid, du Rogue Spear, du sérieux, de la dynamite ? Euh, un peu mais calmons-nous ! Ici, pas de flashbang, pas de grenade, pas de silencieux mais tout un assortiment de gadgets loufoques issus des dessins animés : fusées, parfum de bretzel, ventilateur, parapluie-parachute, robot, déguisement de mouton, explosifs, salades, qu'il conviendra d'utiliser au bon moment, dans la bonne situation...

Tous ceux qui ont vu au moins une fois vil coyote à l'œuvre savent qu'il peut se montrer très imaginatif lorsqu'il a une idée en tête. Bingo :

Une faim de loup prouve qu'on a tous une âme de vil coyote ! Effectivement, les développeurs (français) ont imaginé des défis à la mesure des cartoons et on se surprend très vite à échafauder des plans hallucinants, à se prendre des pierres sur la tête, à se faire démolir par Sam ou à tomber dans des ravins.

Car avant de résoudre chaque niveau en faisant preuve d'adresse, mais surtout d'astuce, on tâtonne, on échoue, et il faut bien l'avouer,



■ **ON STEAK CACHÉ** Pour progresser, un seul moyen : passer de rocher en rocher.



■ **CA CASTAGNE** On peut échapper à Sam en piquant un sprint. Sinon, il administre au coyote une sévère correction.

Un plan simple

Rechercher des trésors à la barbe de Sack requiert des trésors d'ingéniosité. Voici par exemple comment réussir l'une des premières épreuves. A noter : il ne requiert l'utilisation que d'une paire de gouttes. Plus tard, le joueur disposera d'un véritable arsenal qu'il faudra utiliser au bon moment.

Attirer le mouton



Vous avez en votre possession des salades, un ventilateur et du parfum de truffes. Pour attirer l'entier dans l'enclos, posez le parfum et emenez les senteurs vers les moutons à l'aise du ventilateur : miracle, votre proie vient droit sur vous ! Embrassez-vous donc.

Faire monter le mouton



Ensuite, il faudra faire monter le mouton sur une colonne à l'aide d'un ascenseur. Problème : ce dernier ne monte que si quelqu'un appuie sur le bouton. Il suffit de poser une salade en haut, afin que le mouton descende tout seul pendant que vous appuyez...

Faire sauter le mouton



Il ne vous reste plus qu'à poser le mouton sur la grosse balançoire et faire tomber une pierre dessus : hop, le mouton est envoyé en orbite et retombe paisiblement dans la zone d'arrivée de l'autre côté. C'est un petit casse-tête très simple, ça deviendra plus dur après !

on rigole beaucoup lorsque le coyote s'en prend plein la poire !

Pour accompagner ses méfaits, le joueur dispose d'une large palette de mouvements : il peut actionner tout un tas de choses, sauter, se déplacer huitement, courir à toute vitesse, utiliser un objet de son inventaire et nager. Si au départ on pense se retrouver avec un jeu grand public sans saveur, on s'aperçoit bien vite que

les possibilités du jeu sont immenses et demandent une vraie implication du joueur.

Pour compléter le tout, il faut saluer la réalisation graphique (le jeu monte en 1600 x 1200 l) qui bénéficie d'une identité formidable : les personnages en 2D évoluent dans de la 3D et sont en tout point fidèles aux dessins animés, de l'animation aux voix (exceptionnelles) !

Dans la peau du coyote

En réalité, il n'y a qu'un seul reproche à faire au jeu : la mauvaise gestion de la caméra externe qui gêne la visibilité, surtout dans les phases de saut et de déplacement à risque. C'est très commun dans ce genre de jeu, mais lorsqu'on voit que Rayman 2 et consorts ont résolu le problème, on est un peu colère !

Après des Lucky Luke et autres exploitations de licences assez désastreuses, il faut bien avouer



■ **LA GRANDE TRAVERSÉE** Posez des salades sur le pont pour faire traverser le mouton : le pont ne se suffit qu'à une seule personne.

qu'Infogrames frappe fort avec ce jeu anodin qui surgit de nulle part : fun, inventif, il donne l'illusion (pas fréquente dans un jeu vidéo) d'évoluer dans un cartoon.

À essayer d'urgence si vous ne craignez bien sûr pas les pluies de pluies, les chutes de rochers, les bastonnades et autres sauts dans les précipices sans fond ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez



■ **AU GRAND COMPLET** Da retrace plein de personnages carabin, comme Elmer.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

| | |
|--------------|---------------------|
| ■ HARMAN | PII-250 MHz & 32 Mo |
| ■ RECOMMANDÉ | PII-333 MHz & 64 Mo |
| ■ RECOMMANDÉ | PII-380 MHz & 64 Mo |

POSSÉDÉS GRAPHIQUES

| | |
|---------------------------|---|
| ■ Accélération logicielle | X |
| ■ Direct 3D | X |
| ■ 3Dfx | X |
| ■ OpenGL | X |
| ■ POSSÉDÉS SONORES | |
| ■ EAX (3Dfx) | X |
| ■ Dolby Surround/Digital | X |

POSSÉDÉS MULTIJOUEUR

| | | |
|---------------------------------|--------------------|---|
| ■ HARMAN | MAXIMUM DE JOUEURS | X |
| PC SEUL, 1 - LAN X - INTERNET X | | |
| ■ CE NÉCESSAIRE POUR JOUER | X | |
| ■ CONNECTEUR MINIMUM | X | |

Le verdict

COMPARATIF

■ UNIE FAIM DE LOUP

Une réécriture très fidèle des scénarios de révoltes des frères des îles de l'ouest à la barbe de Sack. Utilisation des gouttes de salade, utilisation des deux salades, on peut dire que le jeu demande pas mal d'efforts pour passer. Mais il faut pour la faire réussir, à part la précision de la touche, le jeu de raccourci de l'ensemble des touches à faire.

■ ENRICHIS RUN

une fonction de jeu assez peu possible ! Notre préférence va se porter sur les gouttes de salade et de la salade, et bénéficier d'un jeu qui renvoie à l'âge et à l'ambiance graphique et sonore plus avancé.

GRAPHISMES

| | | |
|---------------------------------|--------------------|---|
| ■ HARMAN | MAXIMUM DE JOUEURS | X |
| PC SEUL, 1 - LAN X - INTERNET X | | |
| ■ CE NÉCESSAIRE POUR JOUER | X | |
| ■ CONNECTEUR MINIMUM | X | |

AUDIO

| | | |
|---------------------------------|--------------------|---|
| ■ HARMAN | MAXIMUM DE JOUEURS | X |
| PC SEUL, 1 - LAN X - INTERNET X | | |
| ■ CE NÉCESSAIRE POUR JOUER | X | |
| ■ CONNECTEUR MINIMUM | X | |

MULTIJOUEUR

| | | |
|---------------------------------|--------------------|---|
| ■ HARMAN | MAXIMUM DE JOUEURS | X |
| PC SEUL, 1 - LAN X - INTERNET X | | |
| ■ CE NÉCESSAIRE POUR JOUER | X | |
| ■ CONNECTEUR MINIMUM | X | |

Une faim de loup

POUR : une prélection de gouttes des gags et des moyens d'actions, une animation des moutons une possibilité importante

CONTRE : le jeu lassant qui se place souvent mal, l'ennui, l'absence de jeu de plan, les répétitions, les tâches répétitives

EN DEUX MOTS...

Un cartoon interactif fun, à ne vraiment pas prendre au sérieux, des idées très simples mais qui fonctionnent bien, une bonne utilisation des gouttes de salade et de la salade, une bonne utilisation des moutons, une bonne utilisation des personnages, une bonne utilisation des objets.

14/20



mettre en accusation pour fraude fiscale ou faire appel à la mafia pour saboter l'usine adverse est vivement conseillé ! Et dans le cas d'une attaque, mieux vaudra se protéger en engageant un agent



■ INVENTAIS Des caisses de produits s'assassinent en fin de chaîne de production.

de la sécurité ou une DRH pour éviter qu'une autre entreprise ne débauche vos employés !

Pour public averti

Malgré un louable souci de simplification, certains défauts du genre réponduent présents : la prise en main n'est pas simple et on perd parfois sans identifier le facteur négligé (difficile, par exemple, de réagir aux événements aléatoires). De plus, la durée de vie du soft en mode Solo n'est pas énorme, puisque seule une dizaine de scénarios est proposée. Un mode Escarmouche est heureusement entièrement paramétrable pour

jouer « dans le vide ». Par contre, le jeu se montre tout à fait adapté au mode Multijoueur, assurant aux aficionados du genre de nombreuses heures de jeu, à condition, bien sûr, de trouver d'autres passionnés. Crazy Factory comblera sans nul doute les gestionnaires dans l'âme qui exploreront avec gourmandise les possibilités qui leur sont offertes. Quant à ceux qui voudraient tester le genre, nous leur signalons que le tutoriel un peu léger (le mode d'emploi est nécessaire pour pouvoir jouer correctement) et le rythme soutenu des parties risquent de les décourager rapidement... ■

- Gary Laporte

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

| | |
|--------------|--------------------|
| ■ MINIMUM | P4 2.4 GHz 2.4 GHz |
| ■ RECOMMANDÉ | P4 2.6 GHz 2.6 GHz |
| ■ RECOMMANDÉ | P4 3.0 GHz 3.0 GHz |

POSSÉDÉS GRAPHIQUES

| | |
|-----------------------------|----------------------------|
| ■ Accélération logicielle | X |
| ■ Direct 3D | X |
| ■ 3dfx | X |
| ■ OpenGL | X |
| ■ POSSÉDÉS SONORÉS | |
| ■ EAX (3Dlevel1) | X |
| ■ DTS Surround/Dolby | X |
| ■ POSSÉDÉS MULTIJOUEUR | |
| ■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS | PC SEUL X LAN B INTERNET B |
| ■ CD NÉCESSAIRE POUR JOUER | ✓ |
| ■ CONNEXION MINIMUM | 56 Kbps |

Le verdict

COMPARATIF

■ STARTOPIA

Gens ont sorti à ce sujet de faire une recette des autres. Cela inclut les Startopia, dont une valeur sûre toutefois, commentez un peu de vie contre

■ ZEUS

Tellement complexe, sans grand effet et dédié d'un environnement historique répétitif. Seul bonus : des graphismes impressionnantes

■ ECONOMIC WAR

Évidemment, un mode d'intro pour ce qui est de faire ressortir l'effet d'ambiance. Attention cependant au sens du jeu

■ CRAZY FACTORY

Fais le de la même façon que Startopia, toutefois à un niveau plus difficile

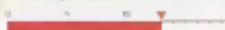
GRAPHISMES

■ Un style unique et coloré avec de nombreux petits détails, mais un seul unique composé de qualité incertain.



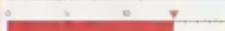
AUDIO

■ Une musique d'ambiance qui colle bien à l'atmosphère du jeu et des effets visuels plus que très bons.



MULTIJOUEUR

■ Un jeu avec une scénario déterminé à plusieurs parties où les nombreux combats des différentes équipes sont très efficaces.



Crazy Factory

■ POUR : Dans un environnement 3D très plaisir et amusant que les autres. La rendre à la fois ludique et instructive que les autres. La rendre à la fois ludique et instructive que les autres.

■ CONTRE : Pas de véritable histoire, mais tout à propos d'un drame unique. Pas de véritable histoire, mais tout à propos d'un drame unique.

EN DEUX MOTS...

Crazy Factory est un petit jeu sympa et très plaisant en Multiplayer. Malheureusement, il souffre de la comparaison avec les titres du genre (Startopia, Theme Park, etc.).

14/20



Q & R
CÉCILE DUPERRET
Chef de projet

Comment vous est venue l'idée de Crazy Factory ?

Nous venions juste de terminer Start up, une sorte du mélange du business et du social alors changer de thème en nous attirant cette fois à la manière dont sont gérées les entreprises industrielles. Nous venions quelque chose de moins toutefois que Start up et ce plus visuel. L'idée de nos graphismes a alors fait un peu de effet : représentant un manufactory faire l'ajout avec un manutentionnaire l'ajout avec un manutentionnaire sur sa machine et ce qui nous a décide à donner un côté cartoon au jeu pour le rendre plus proche et coloré.

Vous étiez alors fixé d'autres objectifs ?

Notre volonté a été de limiter la complexité du jeu et, pourtant, au maximum les interactions entre joueurs pour éviter qu'ils n'en se contentent uniquement sur le gros de leur temps, sans contact avec les autres concurrents. Dans Crazy Factory tout est fait pour que les joueurs se laissent danser pour gagner !

Libre comme l'oiseau

Fly ! II | Attachez vos ceintures et préparez-vous au décollage !

Préinfo

■ ÉDITEUR Take Two ■ GENRE DÉVOLU Terminal Reality ■ GENRE Simulation ■ JOUEURS 1 à 6 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX 390 F (45 € env.)

Tout en chiffres

- 11 aéroports
- 11 avions
- 10 villes
- 12 missions

Version testée

- 1.0.1
- pas de bugs

Adresse Internet

<http://fly2.gameloft.com>



TOUT EST DANS LE POCKET
L'hélicoptère est probablement le plus avantageux à piloter en raison de son décollage vertical.

On demande au joueur de livrer tel avion à tel endroit ou de faire un aller-retour en un temps limité.

Deux ans après le succès de Fly 1, une simulation d'aviation civile, Terminal Reality, récidive en sortant la suite du principal concurrent de Flight Simulator. Une escadrille de nouveautés vous attend au quichet, en parlance de votre PC et à destination du monde entier.

Quelles que soient vos préférences en matière de divertissement ludique, vous avez forcément entendu parler de Terminal Reality, une équipe de touche-à-tout. Ils évoluent depuis 1994 en jonglant entre l'action, l'aventure, le sport et la simulation.

Monster Truck Madness, Nocturne, Blair Witch Project, ça vous dit quelque chose ? Oui ? C'est eux ! Mais n'oublions pas que les deux fondateurs du studio viennent de l'équipe de Flight Simulator : pas étonnant qu'ils mettent à profit leur expérience pour réaliser leur propre ligne de produits dédiée à l'aéronautique PC. C'était chose faite avec Fly 1, c'est désormais confirmé avec Fly ! II.

Améliorations

Cette nouvelle version apporte pas mal de choses en plus : des nouvelles villes, la gestion de l'ATC, des appareils qui peuvent amerrir, un mode Multijoueur via un serveur permanent, de nouveaux aéroports et surtout un moteur 3D encore plus performant. C'est d'ailleurs là que le bas blesse puisque Fly ! II requiert des ressources système assez conséquentes (Athlon 1 GHz, GeForce 2 sont conseillés pour au moins profiter d'un 1000x600, tous détails activés). Pourtant, le moteur a été amélioré de façon drastique puisqu'il présente un système de collisions et d'avaries complexe à fait son apparition afin de créer une impression de réalisme extrême. Et il est vrai que si l'on reste bien haut dans les airs, on se



YUE INTÉRIEURE L'intérieur des engins est très bien détaillé et donne une impression de réalisme éblouissant. Dommage, il n'est pas virtuel, mais celui de Flight Simulator 2002 le sera !



■ GROS CALIBRE Plus les avions sont gros, plus ils exigent des connaissances approfondies de l'aéronautique. Ne prenez pas les commandes d'un avion de ligne si vous n'y connaissez rien !

prend facilement au jeu du pilote privé, avec le plancher des vaches à des centaines de kilomètres au-dessous. Par contre, et c'est le plus gros défaut du jeu, les textures des sols n'évoluent pas lorsque que l'on s'en rapproche... Ce qui donne un effet complètement ridicule où tout est flou et sommaire à basse altitude.

Échelle des cartes

Comme d'habitude, la modélisation de capitales comme New York, Paris, San Francisco n'est pas vraiment convaincante, tout comme dans Flight Simulator. En revanche, l'échelle des cartes est respectée et les pros vont passer des heures à surveiller le cockpit et l'appareillage de leur avion afin de vérifier que tout va bien et que la navigation reste correcte. L'action n'est bien sûr pas intense, mais au moins, dans cette nouvelle mouture de Fly I, vous ne volez pas au hasard, ou en tout cas vous avez la possibilité de vous fixer des buts. C'est la partie

Fly ! II
requiert des
ressources
système
conséquentes.
Athlon 1 GHz
et **GeForce 2**
sont
conseillés.

Aventure du soft. On demande, par exemple, au joueur de l'envoyer tel avion à tel endroit du monde, ou bien encore de faire un aller-retour en un temps limité. À la fin de la mission, votre score est calculé en fonction de vos qualités de pilote et de la façon dont vous avez mené votre mission (comme le système des scénarios de Flight Simulator 2000).

Vous avez même la possibilité de créer vos propres missions grâce



■ INITIATION Léger et maniable, le Cessna est un appareil idéal pour débuter.

à l'éditeur fourni avec le jeu. Il vous permet de tout modifier dans les moindres détails : météo, vents, ATC, avions, etc. Du bon temps en perspective.

Mais les développeurs ont aussi pensé à ceux qui avaient le désir de rencontrer d'autres joueurs en incluant un mode Multi qui vous transporte sur une espèce de serveur permanent où vous pourrez piloter librement au milieu d'autre passionnés. Voilà, si l'aviation civile est votre truc, Fly ! II est fait pour vous. Bon vol ! ■

—Loïc Claveau



■ LOIN AU-DESSUS Oussi haut, le sol paraît réaliste... Mais gardez vos distances sous peine de déception : si vous descendez, vous aerez très mal aux yeux !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

| | |
|------------|------------------------|
| MINIMUM | PIII-333 16-17 E-R4.00 |
| RECOMMANDÉ | PIII-450 MHz E-R200 Mo |
| RECOMMANDÉ | PIII-550 MHz E-R256Mo |

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

| | |
|-----------------------------------|-------|
| ■ Accélération logicielle | ✓ |
| ■ Direct 3D | ✓ |
| ■ 3dfx | ✓ |
| ■ OpenGL | ✓ |
| ■ POSSIBILITÉS SONORES | |
| ■ EAX (S3D) | ✗ |
| ■ Dolby Surround/Spatial | ✗ |
| ■ POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR | |
| ■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS | |
| PC SEUL, 1 à LAN 16 + INTERNET 16 | |
| ■ CE NÉCESSAIRE PAR JOUEUR | ✓ |
| ■ COMMUNIQUÉ MINIMUM | 56 Mo |

Le verdict

COMPARATIF

■ FLIGHT SIMULATOR 2000

C'est l'indéniablement le plus détaillé et le meilleur à ce jour.

■ FLY ! II

Une étonnante qualité de dessin.

■ X-PLANE

Bien réalisé sur l'ensemble, en corps des deux premiers, mais en malice physique un peu trop.

■ FLIGHT UNLIMITED III

Il a un peu dans les améliorations et l'ensemble de Fly ! II réussit à détourner le jeu de base qu'il avait.

GRAPHISMES

■ Le jeu est très beau et très réaliste malgré les limitations techniques des séries.

■ Le jeu est très réaliste malgré les limitations techniques des séries.

AUDIO

■ On va se résigner à des bruits de moteur bruit carrelé, bien malveillés au début mais, au fil du jeu, devenant moins importants.

MULTIJOUEUR

■ Applications installées pour l'option de Terminal Reality pour faire en sorte d'un serveur permanent.

Fly II

POUR Le jeu simulation est performant et la qualité des scénarios donne envie de se poser sur le plancher d'avion. L'ATC, le Web, les nouveautés.

CONTRE Les scénarios difficiles, les restaurations système régulières. Le jeu est assez lent par rapport à ses rivaux. Le manuel de 40 pages.

EN DEUX MOTS...

Des nouveautés en page le pour cette alternative au jeu de Flight Simulator 2000. Un bon compromis entre le bonheur d'un iPhone et le simulateur grand public.

15/20

Aventure à vapeur

Technomage : En quête de l'éternité | Le syndrome Zelda contamine le PC.

Peur info

■ **FORMAT** Infographie ■ **DÉVELOPPEUR** Sandovers ■ **GENRE** Aventure-évasion ■ **JOUEUR(S)** 1 ■ **PUBLIC** tout public ■ **PRICE** 300 F (46 € env.)

Tout en chiffres

- 100% Technomage
- 0% zombies
- 0% réinventions
- 0% respect

Version testée

- 100% français
- Aucun problème

Adresse Internet

www.technomage.com

Après l'innommable horreur insufflée par les redoutables créatures d'*Alone in the Dark* 4, Infographie change radicalement de registre en proposant un jeu d'aventure-action-plate-forme à l'atmosphère joyeuse et au look mignon tout plein. Ça sent la console !

Si le nom d'Alundra ne vous dit rien (c'est jamais très bavard un nom, limite autiste !), celui de Zelda devrait être plus évocateur, même pour les « consolophobes ». Voilà qui tombe bien puisque Technomage en reprend les principes pour les transposer dans un univers original et attachant. Et je le prouve !

Héros sans foyer

Le monde de Gothis bénéficie en effet d'une histoire peu commune : suite à un grand cataclysme d'origine mystérieuse, la population s'est scindée en deux ethnies. D'une part les Dreamers, adeptes de la magie, et d'autre part les Steamers, partisans de la technologie vapeur. Un antique commandement condamnant le



C'EST DANS LA BOÎTE Les cinématiques illustrent les changements de chapitre se montrent réussies : belles et bien compressées.

métissage, c'est d'un amour interdit qu'est né le brave Melvin. Malheureusement pour lui, des événements alarmants vont exacerber le racisme des Dreamers qui chasseront notre héros de chez eux. Melvin va se retrouver embarqué dans une quête qui va rapidement prendre des proportions épiques (ça à un gros ego, les

quêtes), illustré par quelques belles cinématiques et renforcé par les nombreuses conversations, le scénario est un des points forts de Technomage.

Pour le reste, on retrouve le principe banal mais toujours sympathique d'un Zelda-like. Le jeu se divise donc en différentes phases. Dans les villes, vous discutez avec les habitants qui vous confient des missions à entreprendre impérativement comme apporter un livre ou un sandwich, retrouver un chat ou des ruches, filer un laxatif au garde d'un entrepôt, jouer à la marelle (sic !), rassembler des sceaux, etc. C'est assez varié et les moyens à mettre



Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

- MINIMUM : PIII-233 MHz à 32 Mo
- RECOMMANDÉ : PIII-350 MHz à 32 Mo
- RECOMMANDÉ : PIII-350 MHz à 64 Mo

POSSÉDÉSGRAPHIQUES

- Accélération logicielle
- Direct 3D
- 3dfx
- OpenGL

POSSÉDÉS SONORES

- EAX (3dfx)
- Dolby Surround/Digital

POSSÉDÉS MULTIJOUEUR

- HORAIRE MAXIMUM DE JOUEUR
- PC SEUL, 1 à LAN, 1 à INTERNET
- CO-OP NÉCESSAIRE
- CONNECTION MINIMUM



en œuvre pour les résoudre se compliquent progressivement.

Vous enchaînerez ensuite la partie action qui se déroule généralement dans des donjons. Au programme : mécanismes à base d'interrupteurs ou d'éléments à déplacer avec vos p'tits bras musclés, plate-forme et bastons à la pelle avec de bons gros boss à la clé. Vous récupérezerez des armes (épée, masse, arc, etc.), des sorts (feu, glace, poison, foudre, etc.), des équipements et divers objets. Quêtes comme combats permettent d'acquérir des points d'expérience à répartir. Ensuite, à vous de voir si vous renforcez votre côté Dreamers (magie) ou votre côté Steamers (inventions comme le radar ou la bombe). Une sorte de Diablo Light...

Made in console

D'ailleurs, à l'estar de cette référence, ce qui flâche dans Technomage, c'est le graphisme. De la 3D en 640x480 cubique et un peu grossière, des textures (32 bits

tout de même) mal ajustées : la PlayStation fait rien qu'à embêter ma GeForce ! Cela dit, les effets de lumière ne sont pas trop mal et comme le look s'avère assez « mignon », on supporte. Mais c'est plutôt la caméra aérienne, que l'on doit recadrer manuellement, qui exaspère un peu. Idem pour la maniabilité lors des sauts qui nécessite un temps d'adaptation (et l'aide des sauvegardes rapides).

Ces indéniables défauts ne doivent pourtant pas éclipser les qualités du jeu : scénario prenant, monstres et décors variés, magnifique environnement sonore, quêtes diversifiées et surtout, une formidable jouabilité. Liste de missions, carte, boussole, objets importants indiqués rendent tout blocage impossible. On progresse régulièrement, la difficulté est parfaitement dosée et le challenge constant. Bref, voilà un produit fort sympathique qui plaira aux jeunes joueurs et aux fans du genre Zelda. ■

-Frédéric Dufresne

Le verdict

COMPAREZ

■ TECHNOMAGE

Il n'y a rien à comparer car on est au tout premier jeu de ce genre. Deux licornes PC, il est intéressant de voir comment Technomage évolue. Les réalisations sont probablement proches (bien sûr). Je vous ai donné ce score 10/10 d'après mes seules impressions. Les deux derniers jeux de la série sont probablement meilleurs. Technomage est donc un très bon jeu de puzzle qui mérite d'être vu et joué. Ses qualités sont évidentes. Il est très bien construit et il faut voir les capacités du PC. Les développeurs ont fait un très bon travail de jeu en prenant en compte les besoins de l'utilisateur pour lui donner une véritable expérience de jeu à son niveau.

GRAPHISMES

■ De ce jeu date des mécaniques uniques, des festivités et des quêtes qui sont très bien réalisées. Le jeu est magnifique.

■ 12

AUDIO

■ Bravoure, simplicité, rires de belles mélodies et surtout, un magnifique doublage en français. C'est une œuvre.

■ 16

MULTIJOUEUR

■ Malheureusement, il n'y a pas de fonctionnalité multijoueur dans ce jeu.

■ 0

Technomage

POUR : Scénario, variété des quêtes variées et décors, difficulté bien dosée et possibilité d'ajuster facilement.

CONTRE : Graphismes moyen, création d'un personnage difficile, manque de variété dans les quêtes, manque de fonctionnalités multijoueurs.

EN DEUX MOTS...

Sans être fabuleux, Technomage est parfaitement bien conçu et imaginé. Des détails sur PC sont rares pour satisfaire des joueurs utilisateurs de genre.

14/20

Ski-Doo X team Racing

■ EDITEUR TLC ■ DÉVELOPPEUR Miniscape

■ GENRE Course ■ PRIX 200 F (31 €) env.



■ COURSIER DES NEIGES Veuillez à rester en piste, y retourner prend du temps !

Vous adorerez faire le détox sur les pistes de ski ? Vous aimez les couleurs flash et le gros rock qui bâche ? Alors foncez sur ce simulateur de scooter des neiges qui propose une pléthore de courses variées et plusieurs cylindrées d'engins. Au niveau contrôle, on ne se situe pas loin d'un Motocross Madness, ce qui est plutôt bien, même si le maniement des scooters demande une prise en main. Un mode Championnat et Multi, ainsi que la possibilité d'enchaîner des figures, rendent ce jeu très sympa. Dommage que la réalisation graphique pêche un petit peu.

**13
20**

L.-S. R.

TESTS EXPRESS

Legends of Might & Magic

■ ED Infographie ■ DÉF 300 ■ GENRE Action Multijoueur ■ PRIX 300 F (46 €) env.



■ CHAUD ! Faites un mini-Bengali en allant tuer un dragon à plusieurs !

Sur la bolide, on lit « online team combat »... Ben, comme Counter-Strike, alors ? Oui, sauf qu'ici on se bat à corps d'épée, d'arc, de sortiléges en tout genre et autres masses d'armes. Différents types de jeu permettent de varier les plaisirs (Escorte, Deathmatch, Tuer le dragon, etc.) et l'interface de connexion est celle de Gamerspy, directement incluse dans le jeu. La prise en main est immédiate et le plaisir au rendez-vous dès le début. Car, au bout de quelques heures de jeu, le charme est rompu et le jeu dévoile rapidement ses limites tactiques. Dommage.

**11
20**

L.-S. R.

Mondes et merveilles

■ D'INSPIRATION ÉVIDENTE
L'entrée de Hibernia fait fortement penser à un palais de Bagdad.



Dark Age of Camelot est aux anges.

■ Deux grosses infos concernant Dark Age of Camelot. Premièrement, Mythic Entertainment annonce que son jeu sera distribué aux États-Unis par le célèbre éditeur français, Vivendi Universal Publishing. Deuxièmement, Hibernia, le troisième et dernier royaume fait son apparition. Les bêta-testeurs vont pouvoir vivre les aventures dans la peau d'un celle ainsi que dans celle de races un peu plus fantastiques comme les elfes, les firbolgs (gros humanoïdes) et les lurikeens (petites créatures magiques). De nouvelles zones de chasse viennent se greffer sur la ville de départ pour le plaisir de découvrir de nouveaux monstres et objets. À noter que, étrangement, l'architecture de ce royaume semble s'inspirer d'un style oriental à la Mille et une nuits. ■



■ LA SIMPLICITÉ AVANT TOUT L'intérieur des maisons se compose principalement d'une cheminée... pour les nuits froides sans doute.

On-line Express

■ **Star vs EA**
■ On se dit d'apprendre
de l'École du Web et lorsque
les cours de Web
se terminent, on passe
au cours de l'EA.
C'est ce qu'a fait un
jeune étudiant en informatique
à Paris, Sébastien, quand il a
découvert dans le jeu Star vs la
guerre du trône de l'EA.
Fallout Age

■ C'est une belle époque
quand que l'on vient
d'accéder à Internet et
on voit la naissance du
développement de l'Age
pour une période non
négligeable. Même si
les problèmes d'auge
et de serveurs. Mais,
il fut bon d'avoir toutes
ces informations et
cette version de l'Age
semble plus appropriée.

■ **Entente EB**
■ C'est à une entente
de l'Entente de Paris que
se sont succédé plusieurs
organisations. Enfin l'Entente
Européenne.
Il fait partie de l'Entente
Européenne et l'entente de
l'Entente de Paris comme
d'environ 650 francs
plus. Vous pourrez
accéder à ces spectacles
comme en cours en ligne
à l'option modeste.
Pour plus d'infos
<http://liverpoolstation.com/paris.html>

Star Wars à l'honneur

La déferlante Star Wars Galaxies emporte tout sur son passage.

 StarWars Galaxies n'arrête pas de faire parler de lui. Après avoir officiellement remporté les récompenses de meilleur jeu PC et meilleur jeu en-line aux trois plus somptueuses remises de trophées de l'E3, les développeurs continuent leur bonhomme de chemin la tête froide. Cela se traduit sous la forme de nouvelles captures d'écran 360 degrés montrant les personnages que vous pourrez incarner ainsi qu'un trailer d'une vingtaine de secondes, résumant la projection à laquelle nous avons assisté à Los Angeles. Tout cela est disponible sur le site officiel : www.starwarsgalaxies.com. ■

■ VISION PÉRIPHÉRIQUE
Les captures d'écran 360 degrés permettent d'en découvrir un peu plus



■ LES ESPÈCES Le Tradashan est une des races que vous pourrez jouer.

Shadowbane en chantier

Le système de bâtiments enfin dévoilé.

Wolfpack Studios, l'équipe texane développant Shadowbane vient enfin de faire la lumière sur un des aspects les plus attendus de son jeu : les habitations. On apprend donc qu'elles existeront vraiment et que chaque joueur, après avoir amassé une certaine fortune, pourra s'acheter une propriété pour y déposer ses biens et son argent. De nombreux styles et types de structures seront disponibles (six sont prévues pour le moment dont certaines en plusieurs matériaux - bois, pierres, etc.), allant de la petite bicoque à la véritable forteresse.

Nous n'avions bien sûr encore aucune indication sur leur prix, mais, à mon avis, il faudra se mettre à plusieurs pour pouvoir s'offrir la plus belle maison. ■



■ PARANOÏA OU LUXURE
La citadelle est le bâtiment le plus cher car il réunit la beauté et la sécurité.

**On-line
Express**

Property and Business

Where are they now?

Les bidasses en folie

Operation Flashpoint | Plongez au cœur d'un champ de bataille virtuel.

INFORMATION

■ ENTREUR
Codemasters

■ DÉVELOPPEUR
Bohemia interactive

■ GENRE
action-stratégie

■ NOMBRE DE JOUEURS
PAR SERVEUR
2-16

■ CONNEXION MINIMUM
56K

■ PRIX
330 F (50 €) env.

DURÉE

WWW.
flashpoint1945.com



■ TRANSPORT DE TROUPES
Une équipe très organisée peut se faire déposer par un hélicoptère en terrains accidentés.

Un mode Multijoueur pour un jeu comme Flashpoint, c'est presque malaisé, compte tenu de l'extrême réalisme du jeu : une sorte de reconstitution exacte de la guerre ! Heureusement, des modes de jeu extrêmement ludiques nous rappellent qu'en est là pour s'amuser !

Il y a deux manières de jouer en Multijoueur à Flashpoint : attendre d'avoir terminé la campagne Solo et assimilé les techniques de pilotage, la gestion des hommes et les subtilités du jeu, ou bien se



■ BINÔME. La progression à deux est aussi la plus simple. L'un couvre pendant que l'autre avance. Communication bienveillante !

connecter sur Gamespy après avoir accompli quelques missions de la campagne en se disant « hou, là, là, mais à plusieurs ce doit être du tonnerre ! » (et c'est le cas d'ailleurs !). Dans ce cas, il faut s'attendre à faire les frais d'un apprentissage à la dure !

Quoi qu'il en soit, commençons par le commencement : trouver des parties d'Operation Flashpoint sur le Net est très simple puisque plusieurs sites et utilitaires le gèrent. Gamespy, qui est livré avec le jeu, est le plus pratique et le plus complet : il permet de connaître le ping et le pays d'origine de tous les joueurs, d'appliquer des filtres, de créer et de se joindre. Go4 supporte également Flashpoint d'une manière moins pointue, mais très accessible.

Team Fortress 2

Avant de se lancer, il y a deux choses à savoir : il est tentant de jouer les serveurs afin d'avoir un ping idéal et des joueurs français. Dans ce cas, sachez que vous enverrez 30 Mo par heure en moyenne. Les abonnés au câble (dans mon genre) risquent d'avoir de mauvaises surprises (600 Mo d'upload en une semaine, heu, j'ai beaucoup joué monsieur Noos...), tandis que les abonnés à l'ADSL s'en ficheront comme de leur première carte 3D. Cet avertissement étant posé, on peut sereinement créer ou se joindre à une partie en privilégiant bien sûr le meilleur ping (250 maximum) et en choisissant une partie pas trop peuplée (6 à 8 joueurs est idéal). Ensuite, attention, c'est le grand saut !

De nombreux modes de jeu s'offrent au guerrier virtuel qui a envie d'en découdre violemment dont le

LAN

TCP/IP

Briefing (malvert, Alpha Noir 1)



■ **ÉCRAN IMPORTANT** C'est le dernier avant lancement : si vous êtes serveur, attendez que tous les noms de joueurs soient verts.



■ **ÇA PLANE POUR MOI** Dans certains deathmatchs, le mort est permanent : on se réincarne alors en oiseau en-dessous du champ de bataille !

Deathmatch traditionnel, dans lequel deux équipes s'affrontent à mort. Attention, il y a de nombreuses cartes où la mort est définitive : pour rejouer, il faudra attendre la fin de la partie en spectateur (ça peut être long) ou comment sortir. Un truc dément de fou furieux en somme. Le mode le plus joué sur le Net est le Capture du drapeau, et ce dernier s'adapte parfaitement aux possibilités offertes par Flashpoint. Le principe, connu de tous, s'applique à merveille aux cartes vallonnées, à la gestion d'une pléthore de véhicules et aux attaques concertées. Pour gagner, une organisation de l'équipe est requise : des attaquants et des défenseurs, un pilotage des véhicules collectif, une communication permanente. Les bases désertes sont des proies bien trop faciles. Comme il est possible de jouer avec des bots tout à fait qualifiés (qui sont générés

Il est conseillé de prendre soin du matériel car une fois qu'un engin est détruit, il ne «respawn» pas.

par le chef de groupe), il est conseillé de s'en servir comme couverture ou leur ordonner de garder la base : ils s'acquittent de ces tâches correctement. Attention, il faut éviter que tous les joueurs partent chacun de leur côté (certains se perdent même sur les cartes !).

Le mode Coopératif est également passionnant, surtout en petit groupe et en Lan. Il est préférable que la carte jouée autorise le «respawn» (afin de réapparaître au point de départ en cas de mort, comme pour la Capture du drapeau). Récemment, la campagne Solo a notamment été convertie au mode Coopératif ;



■ **IL CA ME SUIT!** Lorsque les équipes sont incomplètes, n'hésitez pas à utiliser les trésors, surtout si vous êtes chef de groupe.



on la trouve sans problème sur certains sites de tirs. Seule une mission Coop est disponible dans le jeu, mais on en trouve des centaines à télécharger sur le Net. Il est conseillé de se les procurer et de les tester un peu tout seul avant de les proposer à ses amis, sachant qu'elles peuvent être l'œuvre d'un mec super doué comme d'un naze qui a bricolé une mission bancale en trois minutes. On peut donc tomber sur une campagne monstrueuse, réalisée de manière professionnelle, comme sur une mission borgne sans intérêt.

La peur au bout du fusil

Le mode Flagfight quant à lui est plutôt fun : il s'agit d'un deathmatch classique dans lequel il faut apporter un unique drapeau d'un endroit de la carte à l'autre pour marquer un maximum de points : seul contre tous en somme. Le dernier mode de jeu est Paintball et c'est un simple Deathmatch où il faut d'accumuler les frags. Sans grand intérêt sinon pour décompresser après un Capture the Flag éprouvant. Operation Flashpoint en Multijoueur vaut évidemment le détour. Les parties ressemblent vraiment à des escarmouches réalistes et l'on assiste souvent à des batailles dantesques pouvant mettre en scène l'affrontement violent d'hélicoptères, d'avions, de chars et de Jeep pilotés par de vrais joueurs. Inutile d'attendre Team Fortress 2 : Flashpoint est là !

Il est conseillé de prendre soin du matériel car une fois qu'un engin est détruit, on ne le récupère pas. L'équilibre des forces est parfait puisqu'un fantassin armé d'un bazooka peut venir à bout d'un char, qui se montre lui-même véritablement réveleur. Évidemment, on n'est pas dans Counter-Strike et une balle suffit souvent à tuer son homme.

Les parties de Flashpoint mettent fréquemment en scène des affrontements dantesques.

Comme en Solo, cela accentue la crainte permanente d'être tué et augmente la montée d'adrénaline. Pour faciliter les communications, il ne faut pas hésiter à utiliser le module de communication vocal si l'on est équipé d'un microphone : la qualité sonore est nickel et l'on peut enfin communiquer en temps réel. Pour peu que vous jouiez avec des Français, vous allez connaître l'extase ! ■

— Luc-Santiago Rodriguez

Vous pouvez télécharger tous les éléments cités dans cet article sur ce site extrêmement complet : www.azursoft.com



BANC D'ESSAI COMPARATIF RENTRÉE 2001

Jouez-vous seul(e) ou avec astuces?

sans astuces

COINÇÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

TOUJOURS PAS DE CLÉ

QUELQUES CLÉS

QUELQUES CLÉS

QUELQUES CLÉS

avec astuces

DÉCOINÇÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSÉ, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTÉGRÉ, LUI

YENI'S CIRCUITS SHADOW

YENI'S CIRCUITS SHADOW

3615 astuces®



0892 68 32 64

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE
PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service 7j/7, 24h/24: par minitel - 3615 astuces - ou téléphone - 0892 68 3264.

Guerre de religion

Sullen Zek | Le serveur PvP dédié aux dieux d'Everquest.

POURQUOI

- ÉDITEUR
Ubi Soft

■ DÉVELOPPEUR

Sony/Verant

■ GENRE

Jeux de rôle en ligne

■ NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR

Env. 2 000

■ CONNECTION MINIMUM

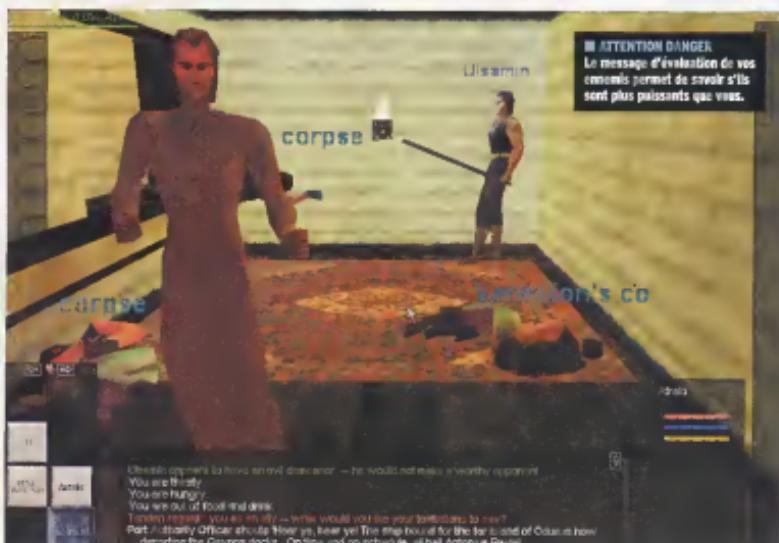
56K

■ PRIX

250 F (38 €) env.

■ ADRESSE

www.everquest.com



Après le succès de trois serveurs « à thème » permettant aux joueurs de s'affronter, voici le dernier-né d'Everquest, où votre dévotion à un dieu fait de vous un ennemi ou un ami. Verant chercherait-il à faire concurrence à Dark Age of Camelot et Shadowbane ?

Comme dirait l'autre, on est en droit de se poser la question. En effet, le serveur Déité, alias Sullen Zek, va bien au-delà de ce à quoi Verant nous avait habitués en matière de PvP. Rallous Zek n'était qu'un chaos, Vallion Zek et son jumeau Tallon Zek, censés promouvoir les guerres de races en équipes (allées,

gnomes, halflings, nains, etc.), permettaient aux joueurs de contourner le système et de faire de l'« anti-joué » en concluant des alliances contre nature (croisement de races). C'est une des raisons pour lesquelles Sullen Zek a été accueilli si chaleureusement par la communauté PvP. Enfin un univers avec ses propres règles, conçues sur mesure, ou presque.

Lorsque les dieux s'en mêlent

Le jeu se décompose donc en trois équipes séparées par l'alignement des différents dieux : bons, neutres et mauvais. Aucune connexion entre elles n'est permise (à part le commerce), ce qui signifie, par exemple, que les disciples du mal et de la neutralité ne peuvent appartenir à la même quilde, grouper ou même se lancer des sorts bénéfiques (solins, etc.). Et pour empêcher les petits malins d'avoir plusieurs personnages dans différentes alliances, il n'est possible de créer qu'un seul avatar par compte Everquest, contrairement aux huit permis sur un serveur normal. On est encore loin de la perfection mais l'effort est appréciable.

Alors, quelles sont donc les nouveautés ? Parmi les plus notables, on trouve l'apparition de perte de points d'expérience due à une mort en PvP et à la disparition de la limite de niveaux en matière de combat. En gros, vous êtes immunisé contre les attaques des autres joueurs pendant les six premiers niveaux mais par la suite, rien n'empêche un niveau 50 de tuer un niveau 20. Toutefois, concernant la perte de XP, il existe de nombreux facteurs qui protègent des abus de joueurs mal intentionnés.

THE PANthéON Les statistiques des alliances, des meilleures quildes et des joueurs sont mis à jour quotidiennement.



■ QUAND LA MORT FRAPPE Les wizards sont aussi puissants grâce à leurs sorts destructeurs.

Premièrement, vous ne pouvez perdre de l'XP que lorsque celui qui vous a tué est dans une limite de cinq niveaux en dessous ou au-dessus de vous. Deuxièmement, et afin d'augmenter le risque pour les lâches, sa faire tuer par un personnage plus bas que vous fait perdre de l'expérience. Donc, pour reprendre l'exemple ci-dessus, si le niveau 20 tue par un niveau 50, ne perd rien, on ne peut pas en dire autant de l'inverse.

Chasseurs de primes

L'autre bonne innovation en relation avec le combat est le système de récompense lié à la mort de l'ennemi, à condition bien sûr que celui-ci soit dans la limite des cinq niveaux. Elle se présente sous la forme d'une « insignie » que vous prenez sur le corps de vos ennemis. Il en existe quatre types (petite, normale, grande et supérieure) dont



■ RÉCOMPENSE La place en bronze dans l'inventaire de cet être noir est une petite « insignie ». Il en existe trois types, que vous pouvez trouver sur les corps.

seules les trois plus basses peuvent être acquises en tuant, la dernière s'obtenant seulement grâce à la combinaison de dix grandes « insignies ». Ces trophées peuvent être soit utilisés pour des quêtes soit être convertis en points. Ces points serviront votre gloire et votre ego puisque dans la mesure où vous êtes parmi les meilleurs, votre nom apparaîtra sur le serveur www.everquest.com, qui met quotidiennement à jour le tableau de chasse des meilleurs coupeurs de têtes de Sullion Zek ainsi que celui de l'alliance la plus forte du moment. Il est temps d'affûter votre hache ! ■

- Loïc Cleveau



■ LE LIVRE DU CRIME Si vous tuez des gars pris de leur ville natale, l'ennemi entre votre faction et le reste de votre victime sera à la laisse.

POUR ENTRÉE

■ EXTÉRIEUR
ACCÈS

■ DÉVELOPPEUR
Maverick Developments

■ GENRE
jeu d'action 3D

■ NOMBRE DE JOUEURS
PAR SERVEUR
32

■ CONNEXION MINIMUM
56k

■ PRIX
gratuit

■ MÉTACRITIC

WWW.
wantedhl.com

■ ÉDITEUR

Half-Life



Mod du Mois

Wanted !

La palme de ce mois-ci revient à un mod particulier pour deux raisons. Primo, il est le seul dans son genre : le western. Deuxie, il brille plus pour son aventure en Solo que par son mode Multi. Mais cela valait quand même le coup d'en parler, alors ne nous en privons pas.

Outilaws, ça vous rappelle des souvenirs ? Vous savez, le jeu de LucasArts dans lequel vous incarniez le rôle d'un marshall du Far West. Ah, ce sont de très bons mais de très lointains souvenirs aussi car depuis, aucun autre jeu d'action 3D s'appuyant sur le thème du western n'a été créé. Voilà pourquoi Wanted l' méritait bien le podium du mois malgré ses quelques lacunes en mode Multijoueur. Parlons donc un peu du mode Solo avant de nous attaquer au réseau. Tout d'abord, vous aurez remarqué que le jeu est gratuit, ce qui fait indéniablement la différence avec un add-on tel que Blue Shift, que vous payez quelques centaines de francs et qui, au final, ne vaut pas la somme déboursée.

Dans Wanted, vous allez donc jouer le rôle du shérif d'une petite ville et l'accompagner dans sa soif de vengeance, au cours de 40 niveaux suivant la trame d'un petit scénario assez bien ficelé. Vous allez ainsi vous retrouver face à face avec différents types d'ennemis, que ce soient des animaux et reptiles

sauvages, tels que ours, puma, serpent et scorpion ou bien le genre d'hommes que l'on s'attend à voir dans un western traditionnel : mineurs, cow-boys, indiens et Mexicains. Car comme vous l'aurez compris, votre chevauchée vous mènera à travers les paysages arides et en voie de civilisation de l'Amérique (canyon, mine, petite ville, etc.).

À la Sergio Leone

Alors si les graphismes commencent à dater un peu étant donné que le moteur de Half-life est lui-même déjà vieux, le jeu prime par son ambiance très western et ce, grâce à l'effort qu'a produit l'équipe de Maverick Developments concernant non seulement les détails visuels, mais aussi le son. Les armes sont bien reproduites et les effets sonores leur correspondant (bruit de balles, gatling, arc qui se détend) sont très bien réalisés. Il en va de même pour les bruits ambients. Le seul gros défaut du Solo est que parfois, il faut attendre quelques minutes avant de rencontrer un ennemi.



■ REPOSE EN PAIX Lorsque vous tuez un ennemi en duel, une tombe apparaît là où le corps est tombé.



■ MASS DESTRUCTION. Le setting met un peu de temps avant de tirer mais une fois lancée, elle passe tout sur son passage.

Ce qui n'est certes pas le cas en réseau car là, le rythme est assez soutenu et il faut rester vigilant pour survivre. Alors même si ça ne peut rivaliser avec un Counter-Strike, on dénote une bonne idée parmi les modes Multi (trois au total) : le Duel au soler. Ils affronteront un ennemi dans un espace confiné (une carte de quelques dizaines de mètres de large) avec une arme de votre choix et quelques munitions.

Le but est de venir à bout de votre adversaire avant que celui-ci ne vous abatte. Pour votre info, Wanted ! dispose d'une localisation partielle des dégâts, à savoir

Votre chevauchée vous mènera à travers les paysages arides et en voie de civilisation de l'Amérique.

qu'une balle dans la tête peut se révéler mortelle. Quant à la règle, elle est simple, le premier à marquer trois rounds remporte le match, le perdant est éjecté du serveur et un challenger entre pour un nouveau défi. Par contre, si vous vous sentez l'esprit d'équipe, une petite partie de « Capture du poulet » (drapeau remplacé par une volaille) se révèle sympathique et détendant. Petit conseil toutefois, il vaut mieux jouer avec des amis qu'avec les bots, leur intelligence se révélant assez pauvre. Voilà, il n'y a pas grand-chose à ajouter si ce n'est que vous ne disposez d'aucune excuse pour ne pas l'essayer puisqu'il est inclus sur le DVD de ce mois-ci. Alors bon fun et haut les coûts ! ■

- Loïc Cleveau



■ CAVALIER SOLITAIRE. La majorité des westerns conte l'histoire d'un homme seul contre tous, celui-ci n'échappe pas à la règle.



■ À L'INDIENNE. L'arc est une arme mortelle à courte distance et il permet de tuer un ennemi silencieusement.

Graver au-delà du 16x

Les nouveaux graveurs au banc d'essai | Vitesse et fiabilité.

Toujours plus vite, voici les 20 et les 24x ! La nouvelle génération de graveurs pointe le bout de son nez. C'est une bonne occasion pour vous faire découvrir les premiers modèles, et mesurer le gain réel apporté par cette nouvelle augmentation de vitesse. Pendant ce temps-là, Sony propose d'augmenter la capacité de stockage plutôt que la vitesse.

L'augmentation de vitesse n'implique plus qu'une différence de quelques secondes sur le temps de gravure.

Il est indéniable que la gravure reste, aujourd'hui, le moyen le plus simple, le plus efficace et le moins cher du marché pour sauvegarder des données. Les constructeurs ont compris très tôt l'intérêt de ce type de produit. À l'instar de l'évolution des autres composants informatiques, les graveurs ont vu leurs performances augmenter en même temps que leur fiabilité. La dernière vitesse atteinte par les constructeurs était le 16x. En parallèle et au vu de l'augmentation rapide de la vitesse des brûleurs de CD, les fabricants furent obligés d'inventer des systèmes pour sécuriser la gravure pour qu'elle n'échoue pas.

100 % de réussite

On peut résumer le cheminement des données lors de la gravure d'une façon très schématique. Dès un premier temps, les données contenues sur le disque dur ou sur un CD (dans le cas de copie de CD à CD à la volée) passent par une mémoire tampon

(buffer) gérée par le logiciel de gravure. Une fois que ce buffer est plein, la mémoire du graveur se remplit à son tour. Lorsque ce buffer est rempli, la gravure débute. Au fur et à mesure que les données sont inscrites sur le CD vierge, le tampon du graveur se vide. Il est alors réalimenté par le buffer virtuel du logiciel. Dans le meilleur des mondes, ce système de vases communicants suffirait à lui-même pour faire aboutir une gravure correctement. Hélas, une multitude de problèmes peuvent enrayez cette mécanique. Par ailleurs, les vitesses de gravure sont si élevées que les mémoires se vident rapidement, ce qui amplifie le phénomène.

Finalement, lorsque le buffer du graveur est totalement à sec, la gravure s'interrompt et le CD-R devient inutilisable. Pour pallier à cela, plusieurs technologies ont vu le jour. On les nomme Burn-Proof (Buffer Under

Run Proof) chez Sanyo

et Just-Link chez Ricoh ou même

SafeBurn chez Yamaha. Quelle que soit leur dénomination marketing, le principe de fonctionnement demeure le même. Lorsque la mémoire tampon du graveur ne contient plus de données, la gravure s'arrête jusqu'à ce que de nouvelles informations arrivent et que le processus de gravure puisse reprendre.

L'échec peut également provenir de la qualité du CD. Avec la démocratisation des graveurs de CD, les médias vierges ont vu leur prix chuter de 50 francs à 5 francs en moins de cinq ans. Évidemment, cette chute des tarifs s'est opérée en partie grâce à la concurrence de marques tchèques. Ces dernières proposent toujours des prix intéressants mais, parfois, au détriment de la qualité. Il s'agit là de modèles dit no-name (sans marque). Il fallait donc trouver une parade pour que ces médias, qui inondent le marché, puissent fonctionner sans trop d'embûches. Une fois de plus, plusieurs constructeurs ont développé leur propre système fonctionnant sur un même principe. Chez Yamaha, on l'appelle Optimu



INFOS

Nom : MP7200A

Constructeur :

Ricoh

Caractéristiques techniques :

Interface IDE, vitesse CD-R 20x, CD-RW 10x, CD 40x, JustLink & JustSpeed, tampon de 2 Mo, logiciels Nero Burning ROM 5.5, Nero BackItUp et Nero

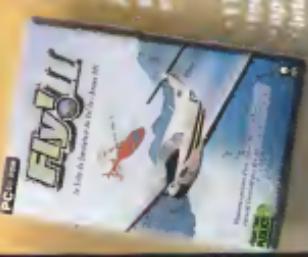
Prix : env. 1 800 F

Note : 17/20

EXCLUSIVITÉ :

Pilatus PC-12 à Turbopropulseur et l'hélicoptère Bell 407

Volez vers de nouveaux horizons...



11. *Surveillance* is the process of monitoring and tracking the location and movement of a target or subject.

Le deuxième type de document est le document visuel. Ce document est destiné à la présentation visuelle de l'information.

import Roger Wilton-Davidson's various *simples multiples*

"Fly II, est sans conteste
SIMACTU.COM, Mai 2001

卷之三

三

TAKE 2



60

HARDWARE

Write Speed Control ou JustSpeed chez Ricoh. En pratique, le graveur vérifie en permanence la qualité du CD. Si ce dernier ne permet pas une gravure à une vitesse donnée, le graveur la baissera automatiquement. Les erreurs sont souvent dues à l'augmentation de la température du CD. Elle est fatale pour les médias de mauvaises qualité. En effet, les matériaux bon marché utilisés dispersent trop le chaleur autour du point d'écriture du laser, ce qui endommage le CD-R si on maintient la vitesse. Dans tous les cas, le temps final du processus de gravure est augmenté mais on atteint presque toujours le taux record de 0 % d'échec.

Ultra-rapide mais... à la fin

Tout d'abord, il est important de rappeler que la lecture et la gravure d'un CD débutent au centre du CD pour finir à l'extérieur. Comme le disque est rond (oui, je vous l'assure) il a plus de données à lire en fin de cycle qu'au début. Ainsi, pour les premiers lecteurs de CD, une technologie appelé CLV (Constant Linear Velocity) était utilisée. Le principe est simple, plus la tête de lecture se rapproche de l'extérieur du CD, plus la vitesse du moteur diminue de manière à conserver une vitesse de lecture linéaire. On devine tout de suite les limites de cette technologie. Pour atteindre les hautes vitesses, les lecteurs de CD-ROM utilisent, aujourd'hui, une technologie appelée CAV (Constant Angular Velocity). Cette fois-ci, la vitesse du moteur reste constante. Le transfert de données est donc plus important en fin de cycle. C'est ainsi que lors de nos tests de lecteurs de CD-ROM, la moyenne obtenue est inférieure à la valeur affichée sur le packaging des

produits. Cette technologie est aussi utilisée chez les graveurs pour la partie lecture. En revanche, pour la gravure, c'est la technologie CLV qui était employée. La nouvelle génération, à partir du 20x, change de technologie. En effet, pour atteindre des vitesses supérieures au 16x, certains constructeurs ont fait appel au mode P-CAV (Partial Constant Angular Velocity). La gravure commence en CAV, puis passe en mode CLV. Ainsi la gravure n'est pas totalement effectuée en 20x. Un autre mode a été également développé pour les graveurs 24x. Il s'agit du Z-CAV (Zone Constant Linear Velocity). Avec ce mode, l'écriture passe par plusieurs étapes. La gravure débute en 16x, puis passe en 20x et enfin, finit en 24x. Il y a donc en réalité trois vitesses de gravure distinctes.

TCV : Trois Graveurs Véloces

À l'heure où nous écrivons ces lignes deux graveurs 20x et un 24x sont disponibles sur le marché. Nous avons tout d'abord le Yamaha CRW2200E-VK. Il grave les CD-R à une vitesse maximale de 20x, les CD-RW en 10x et lit les CD en 40x. Pour la protection anti-coupage, Yamaha propose une technologie maison appelée SafeBurn. Elle intègre un système similaire au Burn-Proof et un cache de 8 Mo. Pour pouvoir utiliser tout type de média, le graveur utilise l'Optimum Write Speed Control. Tous les tests ont été réalisés avec succès sur des médias de différentes qualités.



INFOS

Nom : Megauls
Constructeur : Witec
Caractéristiques Techniques :
- 16x/20x/24x, vitesse CD-R, All CD-RW
10x, 40x, BurnProof, mémoire tampon de 8 Mo, lecteur : PRWCD-RWx20
Prix : env. 2 200 F
Note : 16/20

Un CD-R de 650 Mo a été gravé en 4 mn 26 s. La gravure d'un CD-RW n'a pas pris plus de 7 mn et 33 s. Les performances en lecture sont tout aussi bonne. Le taux de transfert moyen atteint les 29x et le taux d'extraction dépasse la moyenne de 28x. Le Yamaha CRW2200E nous a également surpris par son silence. L'offre logicielle est constituée des toutes dernières versions des softs Ahead, avec Nero Burning ROM 5.5, NeroMix et InCD. Le Yamaha se négocie aux alentours de 1900 francs.

Le Ricoh MP7200A-DP arrive en véritable concurrent du Yamaha avec des caractéristiques similaires, 20x 10x et 40x, et un prix légèrement inférieur. Ricoh dispose de ces propres systèmes de protection regroupés sous les noms JustLink et JustSpeed. Les résultats des tests en lecture nous donnent un temps d'accès moyen de 93 ms et un taux de transfert de 31x, ce qui lui octroie de très bonnes performances. En revanche, la mémoire tampon n'est que de 2 Mo. La gravure d'un CD-R n'a pris que 4 mn 6 s. Tandis qu'un CD-RW a été enregistré en 7 mn 34 s.

Le prix du MP7200A-DP demeure inférieur à 1 800 francs ce qui lui confère le meilleur rapport qualité-prix du marché. L'offre logicielle est identique au Yamaha.

Enfin, le Megauls de Witec est le premier graveur 24x disponible. Basé sur un produit Sanyo, il dispose de la dernière version du Burn-Proof. La technologie Z-Cav lui permet de graver un CD-R en 3 mn 38 s et un CD-RW en 7 mn 37 s. Les performances en lecture demeurent dans la moyenne avec un temps d'accès de 117 ms et un taux de transfert moyen de 30x.



Pole position

NOUVEAU
16x
 Imation
 Disponible
 dès maintenant



Les CD Imation : comme si vous y étiez

face aux CD-Imation enregistrables au 16x-W, n'importe où, n'importe quand, de la position de départ, comme si vous y étiez. Vos stickers 700 Mo à 10 minutes d'enregistrement sur un seul CD. Ils constituent le support idéal pour sauvegarder vos données, photos et vidéos. Ils résistent aux tests de CD, les déchirements, l'humidité, les maléfices de l'environnement, et le jeu de la chance de la Formule 1 - Jordan Grand Prix - dans les dérives, les pincements, les impacts, les UV, les chocs, les chocs n'importe où, constituant la base la meilleure pour les lecteurs de disques multimedias. Tous les CD-Imation sont aussi très résistants à l'usure de la construction pour une durée de vie des lecteurs de disques multimedias.



Pour l'extraction audio, le Megalus s'en sort plutôt bien avec une moyenne de 29x. L'offre logicielle, quant à elle, diffère des autres constructeurs avec PrimoCD Plus de Prassil. Le prix du graveur atteint tout de même les 2 200 francs. Il est à noter qu'aucune gravure n'a échoué sur les trois graveurs.

Les trois systèmes de protection semblaient donc également efficaces.

Et les autres...

En marge de cette guerre continue pour atteindre la plus haute vitesse, d'autres constructeurs s'engagent sur d'autres voies. C'est le cas de Sony qui après avoir lancé un graveur 12x performant mais relativement cher, propose un graveur de CD capable de stocker plus que les 650 Mo traditionnels. Le graveur CRX200E-RP dispose en effet de la technologie double densité (DD) qui permet de stocker 1,3 Go sur un CD. Bien entendu et c'est là que le bât blesse, il faut utiliser un CD spécial estampillé DD qui ne pourra être lu que sur le graveur Sony. Dans la pratique, la gravure d'un CD-R de 650 Mo prend 6 minutes et 37 secondes. Avec un CD-RW,

| INFO | |
|------------------------------|--|
| Nom: | CRW2200E |
| Constructeur: | Waltec |
| Caractéristiques techniques: | |
| lecteur: | IDE, Ultra2 |
| CD-R: | 20x CD-RW |
| CD-RW: | 40x |
| Grilleurs, memoire: | |
| Temps de 0 Mo: | |
| Logiciels: | Nero Burning ROM 5.5, NeroMail et NeroCD |
| Prix: | env. 1 900 F |
| Note: | 16/20 |

L'échec de gravure peut également provenir de la qualité du CD.

la durée passe à 10 minutes.

En utilisant des supports double densité, la capacité est doublée et il en va logiquement de même avec le temps de gravure. Par ailleurs, le mode lecture est assez performant, avec une vitesse moyenne de 24x. Le temps d'accès moyen mesuré est de 141 ms. La vitesse d'extraction audio atteint 12x. Le prix des médias double densité est de 20 francs, tandis que le graveur affiche un tarif intérieur à 2 000 francs. Cela revient donc relativement cher pour une technologie trop propriétaire.

Le choix...

Le choix d'un graveur pour cette rentrée reste donc assez difficile. Tout dépend de vos envies et de votre matériel actuel. Ainsi, si vous possédez déjà un graveur 16x, le passage au 20x

ou au 24x sera inutile. Vous ne gagnerez qu'une poignée de secondes. De même, si vous ne voulez pas trop dépenser, contentez-vous de cette vitesse. Les graveurs 16x se trouvent à moins de 1 500 francs. Les médias certifiés 20x ou 24x sont encore rares, autre raison pour se contenter du 16x. En revanche, pour les pressés et les technomaniacs, le graveur 20x ou 24x reste une bonne affaire pour peu qu'il soit en dessous des 2 000 francs. Entre les différents protagonistes, les technologies s'opposent mais les résultats sont similaires. En 20x, une légère avance est tout de même consentie au MP7200A de Ricoh qui offre de meilleures performances que le Yamaha. Le Megalus de Waltec reste le champion avec un temps de gravure en dessous des quatre minutes, mais son prix dépasse la barre des 2 000 francs. Alors, pour quelques secondes... ■

■ TGW Aujourd'hui, tous les graveurs sont livrés avec un CD-R.



Les performances

| | |
|----------------------------------|-----------------|
| Vitesse | Sony CRX200E-RP |
| Mémoire cache | 2 Mo |
| Système anti-crash | - |
| Raw Mode | oui |
| Overburning | oui |
| Lecture CD moyenne (x) | 24x |
| Temps d'accès moyen (ms) | 141 ms |
| Extraction audio (x) | 12x |
| Écriture d'un CD-R 650 Mo (min) | 6 mn 37 s |
| Écriture d'un CD-RW 650 Mo (min) | 10 mn 00 s |

| Sony CRX200E-RP | Yamaha CRW2200E | Ricoh MP7200A | Waltec Megalus |
|-----------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| 12x 8x 32x | 20x 10x 40x | 20x 10x 40x | 20x 10x 40x |
| 2 Mo | 8 Mo | 2 Mo | 2 Mo |
| - | SafeBurn | JustLink | Burn-Proof |
| oui | oui | oui | oui |
| oui | oui | oui | oui |
| 24x | 29x | 31x | 30x |
| - | - | - | - |
| 141 ms | 133 ms | 93 ms | 117 ms |
| 12x | 28x | 29x | 29x |
| - | - | - | - |
| 6 mn 37 s | 4 mn 26 s (en 20x) | 4 mn 05 s (en 20x) | 3 mn 38 s (en 24x) |
| 10 mn 00 s | 7 mn 53 s (en 10x) | 7 mn 34 s (en 10x) | 7 mn 37 s (en 10x) |

L'Enregistrement à Haute Vitesse

Le Bon Choix

BURN PROOF

Stops Buffer Underrun



Nouveau : CD-W516E

- Performance 16x/16x
- Interface ATA/IDE
- 2 Mo Mémoire Tampon
- Système de prévention d'erreur "Write Guard"
- Compatible avec tous les systèmes de CD audio
- Format en ligne avec l'application Disk CD writer et le CD Information TEAC 2001

avec une nouvelle série de CD-RW, TEAC présente maintenant des solutions d'enregistrement évoluées pour les supports de CD réinscriptibles. Les lecteurs haute vitesse sont devenus un élément médiatisé, leur performance remarquable et leur fiabilité, telle qu'on le connaît depuis la TEAC TEAC CD-RW Drives - « Le Bon Choix ».

TEAC
That's Recording

Brigade anti-plantage

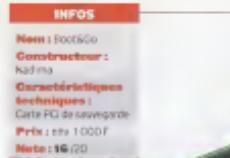
Sauvegarde système Boot & Go | Ne plus jamais réinstaller son PC.

Vous avez tous vécu la réinstallation de Windows après un plantage, avec la perte des sauvegardes de jeux en prime pour les moins chanceux. Pour que ce ne soit plus jamais nécessaire, voici une petite carte PCI qui s'annonce comme le salut du PC.

Le système Boot & Go se compose en tout et pour tout d'une minuscule carte PCI. Pour les systèmes d'exploitation Windows 98 et Millenium, il n'y a même pas de pilote. Vous insérez la carte sur un slot PCI libre et c'est tout. Au démarrage du PC, vous verrez alors apparaître un message d'installation avec un écran qui vous proposera différentes options. Vous pouvez sauvegarder un ou plusieurs disques de une ou plusieurs partitions chacun. Vous pouvez aussi choisir de faire une sauvegarde à date et heure fixes. Ensuite, le système moutine quelques secondes, une minute ou deux au plus et votre système est protobé.

Protection système

Boot & Go
Vous pouvez même sauvegarder le contenu de votre BIOS. À chaque redémarrage du PC, vous pouvez de nouveau appeler le menu de Boot & Go par une touche définie au préalable. À chaque fois, vous pouvez remplacer la sauvegarde



■ MINUSCULE Si la carte PCI est petite par la taille, elle est grande par les services qu'elle vous rend.

Vous pourrez effacer des répertoires tels que Windows et formater le disque, Boot & Go vous le restaurera.

par une précédente ou restaurer le système en quelques instants.

Vous avez deux types d'utilisation possibles. Pour la première, vous installez votre PC proprement avec un nouveau Windows, tous les pilotes et tous les programmes que vous utilisez habituellement. Ensuite, au redémarrage, vous effectuez la sauvegarde du disque et vous n'y revenez plus. Au bout de quelques mois, quand Windows commence à faire des sismes et que plus rien ne marche correctement ou que les écrans bleus se succèdent, vous restaurerez. Vous retrouvez alors exactement la même configuration qu'après la réinstallation. Pour les joueurs, c'est une véritable aubaine ! Il suffit de copier les sauvegardes des jeux avant la réinstallation et périodiquement, on se retrouve avec un PC tout neuf très performant, et ce, sans y passer une journée entière... La deuxième utilisation sera la sauvegarde de données qui vous tiennent à cœur. Il suffit de définir le disque en question, de procéder régulièrement à une sauvegarde et elles seront protégées.

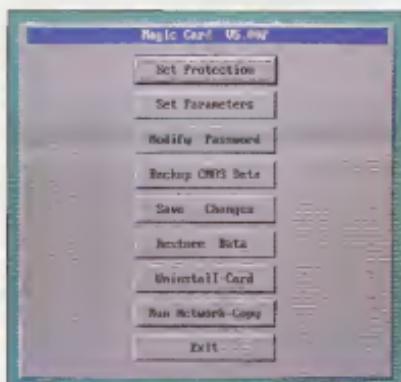
Les limites

Ce système vous protège contre toutes les altérations liées au software, tout comme il vous préserve des virus. Il n'y a qu'un

dysfonctionnement physique du disque qui vienne à bout du système. Si votre disque casse, tout sera perdu. En revanche, vous pouvez effacer des fichiers, des répertoires aussi essentiels que Windows et même formater le disque. Boot & Go vous le restaure. Et de surcroît, il n'utilise pas de place sur le disque. C'est magique et c'est vraiment une invention géniale qui n'est handicapée que par son prix qui avoisine les 1 000 francs. Mais la tranquillité d'esprit qu'il procure est-elle un prix ? ■

C'est du vécu !

Connaissez-vous quelqu'un qui se demande : je planifie régulièrement mes vacances, mais je ne sais pas. La réduction en est venue à poser des croix sur les marchés en feu et plus généralement à me interroger des pertes sévices si je m'en approche à moins de trois mois. Alors, dans l'espoir d'offrir, je suis partie pour quelques incitations et autres astuces. Comme le destin s'acharne, mon PC, già pas laid, a lancé des choses étranges, atteignant à l'heure des imprévus à propos d'un certain service technique avec lequel je suis en guerre depuis toujours. J'avais oublié la présence du talisman dans les flancs de ma machine. Je formule mon espoir d'aide comme d'habitude, et je m'installe Windows. Opération que je m'empêche de faire, les yeux fermés et à une seule main. Au cours de l'installation, Windows me signale quelque chose de suspect : un message d'erreur qui me demande de redémarrer l'ordinateur, et il faut que je l'entre dans le menu Boot et que je l'execute instantanément plus tard avec mon ancien système, avec toutes mes places mes données, mes opérations faites, mon bonne médecine détruite. Touché définitivement.



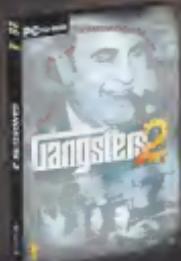
■ SIMPLE Un petit menu qui apparaît au démarrage permet d'effectuer les sauvegardes et la restauration.

IL ETAIT A UN DOIGT DE REUSSIR...

JUIN 2001

Gangsters 2

UNE TRANCHE DE VIE MAFIEUSE



LE POUVOIR : CONTRÔLEZ 15 VILLES A L'AIDE DES MEILLEURS MAFIEUX • LA RICHESSE : GAGNEZ LE MAXIMUM D'ARGENT SAIS • LA STRATÉGIE : CHAVILLEZ ET ORGANISEZ VOS ATTaques EN TEMPS REEL • LA COOPÉRATION : JANEZ EN LIGNE OU EN RÉSEAU AVEC 3 AUTRES GANGSTERS • PUIZ UN PROGRAMME MAFIEUX EN PERSPECTIVE ...

WWW.GANGSTERS2.COM

MONTEUR MULTICOMPTON
WWW.EIDOS.COM
08 36 66 19 22
56 15 EIDOS

MultiMania

PC CD-ROM

13ème RUE
DÉCLINÉ EN 1000 EXEMPLAIRES

Publicité
Déconseillée
aux moins de
12 ans

EIDOS
eidos.com

La 3D toute intégrée

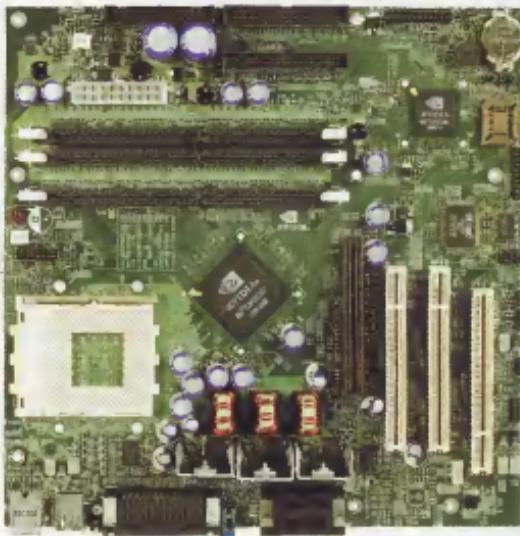
Chipset nForce | Un PC performant sans carte 3D.

nVidia, le leader du processeur graphique, a présenté au Computex, le grand salon informatique de Taïwan, sa nouvelle plate-forme PC. Le nForce risque de changer la vision du PC, tout du moins en matière de prix et de performances graphiques.

On avait que très peu d'informations sur ce système dont le nom de code Crush ne nous donnait aucun indice. Désormais nommé nForce, la nouvelle plate-forme signée nVidia est destinée à la famille des processeurs AMD : l'Athlon et le Duron. Le chipset nForce intègre non seulement la gestion du système, mais également la vidéo, le son et la communication. VIA possède déjà un tel produit, le KM133. La faiblesse de ce dernier réside dans la partie vidéo. En effet, le KM133 intègre une puce 53 Savage 4 qui ne possède pas la puissance nécessaire pour faire fonctionner correctement les jeux d'aujourd'hui. Chez Intel, le constat demeure identique avec le 1815. Fort de ses processeurs graphiques tels que le GeForce 2 et plus récemment le GeForce 3, nVidia a su développer une plate-forme très performante pour le PC. Son expertise dans le monde du chipset a déjà commencé il y a quelque temps avec sa participation dans le projet Xbox. Le nForce est composé de deux puces : l'IGP (Integrated Graphic Processor) et le MCP (Media Communication Processor). La première intègre une variante du GeForce 2. Tandis que la deuxième pourra être équipée de tout un

INFOS

Nom : nForce
Constructeur : nVidia
Caractéristiques techniques :
 Chipset pour processeur AMD FSB 200 et 266 MHz
 Vidéo intégrée
 (équivalent nForce 2 MX, double AC97 encodeur et décodeur Dolby Digital 5.1, résolu 10100 Mbit/s)



■ PARTOUT Tous les grands constructeurs de cartes mères proposeront très rapidement un modèle équipé du nForce. Encore un peu de patience...

Avec le chipset nForce, il sera possible de proposer des PC entrée de gamme avec une 3D très performante.

■ **PERFORMANCE** Les performances de nForce dépassent de loin tout ce qui a pu être fait en vidéo intégrée.



ensemble de fonctions multimédia dont un moteur audio capable d'encoder en Dolby Digital 5.1 en temps réel. La principale innovation vient du bus qui relie l'IGP et le MCP. En effet, nVidia a utilisé le nouveau système développé par AMD : l'Hypertransport. Ce dernier permet un échange de données à très haute vitesse, environ 800 MB/s. La mémoire utilisée est de la DDR, ce qui permettra d'obtenir de très bonnes performances générales.

Les performances

Les performances graphiques sont d'après nVidia légèrement inférieures à celles d'une GeForce2 MX. Elles se situent entre une GeForce 2 MX 200 et une GeForce 2 MX 400.

Cela augure donc de très bons résultats pour un contrôleur graphique intégré. D'après les premiers jeux que nous avons vu tourner sur des machines équipées du nForce, cela paraît plutôt prometteur. Ainsi, Quake III Arena,

avec une résolution de 1024 x 768, atteint pratiquement le même résultat qu'avec une GeForce 2 MX. Mais lors de la démonstration, les pilotes n'étaient pas finalisés. Gageons que les performances s'amélioreront encore. Par ailleurs, nVidia veut absolument simplifier la vie des utilisateurs. Ainsi, il n'existera toujours qu'un seul pilote pour toute la gamme nVidia. Même les fonctions réseau et son ou MCP seront contenus dans ce même pilote.

Le prix du nForce devrait avoisiner celui des chipsets 761 d'AMD. Les cartes mères équipées du nForce auront donc un prix assez élevé de l'ordre de 1 500 à 1 800 francs. En revanche, les assembleurs pourront réaliser des configurations avec des Duron très compétitives en terme de rapport prix-performance. Les premières cartes mères équipées du nForce et les pilotes finalisés devraient voir le jour au mois de novembre. ■

Edge of Chaos

INDEPENDENCE WAR 2

"Visuellement, I-War 2 représente une des plus belles claqués réservées à un joueur : l'espace n'a jamais été aussi beau !" PC Jeux 85 %

"I-War 2 est déjà une référence du genre."
CHOIX DE LA REDACTION, Jeux Vidéo Magazine 17/20

"Un jeu magnifique, gigantesque et intelligent. Rien que ça !" 90 % JOYSTICK

"Un jeu rare et flamboyant!"
PC Team 92 %



UNE AVENTURE EPIQUE AUX CONFINS DE LA GALAXIE.
LE SORT DE L'UNIVERS EST ENTRE VOS MAINS.



www.edgeofchaos.net www.independencewar2.com

INFOGRAPHIES

INDEPENDENCE WAR 2 © 2002 Infographies. Infographies, 2002 et le logo Infographies sont des marques déposées de Infographies Inc. Tous droits réservés. Infographies 2002. The Edge of Chaos © 2002 Infographies. © 2002 Infographies Inc. All rights reserved.

PC
CD



Le Frag Nomade

Dell Inspiron 800 UT 1 GHz | Le premier portable pour jouer.

Jusque-là, l'ordinateur portable était une tentation sérieuse pour le joueur nomade, mais la partie graphique et notamment le 3D n'étaient pas à la hauteur. Du coup, la plupart des jeux à la mode étaient exclus d'office. Dell innove en nous proposant le premier portable conçu pour les joueurs.

Guy Dupont est dans de sales draps. Il habite à Caen dans une belle maison, mais il vient de trouver un premier emploi à Paris où il a loué un studio. Du coup, cruel dilemme, où va-t-il installer son PC pour jouer ? À Paris, pour les longues soirées dans le studio ou à Caen pour le week-end ? Et qu'en est-il des six heures de train hebdomadaire ? Le drame se joue, Guy Dupont va-t-il devoir renoncer à sa passion pour le Frag ? Non, car Dell va lui sauver la mise ! Les portables sont de plus en plus puissants, mais le 3D reste le parent pauvre et exclut littéralement tous les jeux d'action récents. Or nVidia vient de sortir la version mobile du GeForce 2, le Go. Il restait aux constructeurs à l'intégrer dans un portable qui resterait abordable pour les joueurs qui nous sommes.

C'est Dell qui a construit cet objet de convoitise en premier : l'Inspiron 8000 UT. Il faudra tout de même déboursier 21 500 francs pour acquérir cette merveille, mais bon, quand on aime, on ne compte pas !

Une bête de course

Les spécifications techniques de ce portable laissent rêveur. Il est architecture autour d'un processeur Pentium III 1 GHz, dispose de 128 Mo de RAM et intègre surtout le chip 3D GeForce 2 Go associé à 32 Mo de

INFOS

Nom :

Inspiron 8000 UT

Constructeur :

Dell

Caractéristiques techniques

Techniques :

Pentium III 1 GHz,
128 Mo de RAM,
processeur 3D GeForce
2 Go avec 32 Mo de
DDR, disque dur 20 Go
lecteur de DVD, écran
TFT 15 pouces, son
stéréo, modem 56 K.

Prix :

env. 21 500 F

Notes :

17/20

EN FORMULE 1 Cet ordinateur portable est le premier à offrir de bonnes conditions de jeu pour le 3D.



L'ordinateur portable s'intéresse enfin aux joueurs avec une 3D digne de ce nom.

mémoire DDR, de quoi

voir venir. Au niveau performances, on se situe aux alentours d'un GeForce 2 MX, peut-être 10 % en dessous d'un GeForce 2 MX 400. Pour jouer en grand large, l'écran TFT affiche 15 pouces avec une résolution maximale de 1600 x 1200 ! Le confort visuel est excellent à condition d'être bien en face. La rémanence est tout à fait acceptable et on peut jouer aux quake-like sans gêne visuelle. Le son est restitué en stéréo par deux enceintes, d'excellente qualité pour un portable, signées Harman Kardon.

Le disque dur affiche une capacité de 20 Go en 5 400 tours et s'avère assez vaste pour un portable. Le lecteur de DVD intégré BX permet de regarder des films dans d'excellentes conditions vu la qualité du son et de l'affichage. Il y a même des sorties AC3 et TV pour se connecter à un ensemble home cinéma. Sur le devant, vous avez deux baies multitonciones qui accueillent donc une lecteur de disquette et une batterie Lithium-ion.

L'autonomie en jeu est d'environ une heure. Il est donc fortement conseillé d'enlever le lecteur de disquette pour installer une deuxième batterie facturée 600 francs. Vous arriverez alors à deux heures ce qui est acceptable. Il en laissera une troisième à Guy Dupont pour tenir tout le trajet jusqu'à Caen. L'encombrement n'est pas monstrueux vu des performances, et le poids est dans la norme avec 3,3 Kg. Côté connexion, rien n'a été oublié et vous disposez même d'un port FireWire et d'un modem 56K.

Et les performances ?

Il ne faut pas se leurre, on n'arrive pas aux performances d'un ordinateur de bureau de puissance équivalente, mais c'est tout de même impressionnant. Quake III en 1024 avec tous les détails à fond affiche 52,6 images par seconde ce qui permet de jouer dans de bonnes conditions, et tous les derniers jeux fonctionnent parfaitement ce qui représente un exploit pour un portable. En gros, on a l'équivalent d'un PC de bureau équipé d'un Pentium III 700 et d'une GeForce 2 MX. Vive le progrès ! ■



PRATIQUE Ces boutons vous permettent de piloter un film DVD sans avoir recours aux menus. Extrêmement pratique.

LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PARIS - 28-29-30 SEPTEMBRE 2001



ESPACE AUTEUIL - PLACE DE LA PORTE D'AUTEUIL - PARIS 16^e

MÉTRO MICHEL-ANGE-AUTEUIL

DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 10 € - 8 € - 5 €

POUR TOUTE INFORMATION :

IND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01 49 91 75 12 - FAX : 01 49 91 75 33

[HTTP://WWW.MONEXPO.COM/MONDEDUJEU/](http://www.monexpo.com/mondedujeu/)

Le Radeon 8500

La technologie Truform | Le cœur du nouveau processeur 3D d'ATI.

Le fabricant canadien ATI reste le seul constructeur de processeurs 3D à pouvoir affronter nVidia sur le plan technologique. En présentant la technologie Truform quelques mois avant le lancement officiel de sa prochaine puce, ATI veut faire monter la saute et convaincre les développeurs d'utiliser cette technologie qui offre une qualité visuelle impressionnante.

Le déficit d'image d'ATI dans la 3D jeu commence sérieusement à peser sur les ventes et la qualité des produits. nVidia, non content d'offrir un cycle de développement technologique très court, intègre depuis plusieurs années une politique de support développeurs très forte. De fait, les cartes nVidia sont toujours perçues comme technologiquement plus avancées que celles d'ATI. C'est pourquoi ATI dévoile aujourd'hui une technologie qui ne sera pleinement exploitée que dans son prochain processeur R200 (Radeon 8500) disponible d'ici octobre. Le Truform que l'on pourrait traduire par « apparence réelle » est une technologie qui permet d'obtenir des objets d'un réalisme incroyable en augmentant le nombre de polygones. Les objets sont alors complètement lisses, dépourvus d'arêtes et offrent une apparence extraordinairement fluide et vivante. Regardez les photos des dauphins pour apprécier par vous-même.

La technologie Truform offre un aspect visuel incroyable sans perte de vitesse : une nouvelle voie pour la 3D jeu.



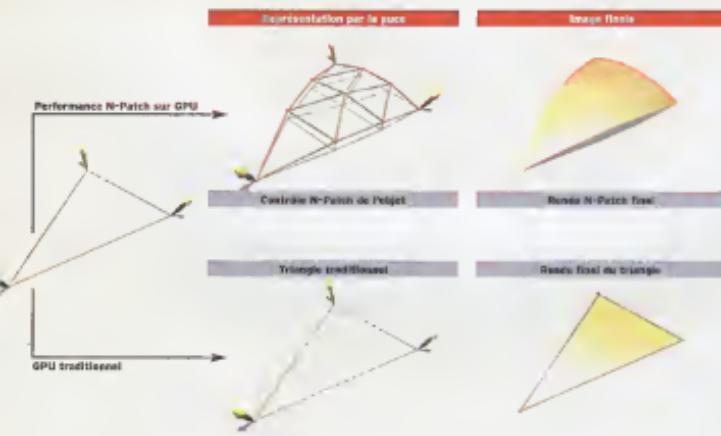
NATUREL Un personnage dopé au N-patches, le niveau de détails est surprenant.

La technologie Truform consiste à augmenter la géométrie des objets en multipliant par dix le nombre de triangles qui composent un modèle. Toutefois malgré l'AGP 4X et les fonctions de transformation géométrique (T&L), augmenter le nombre de polygones d'une scène 3D reste délicat. En effet, le bus AGP constitue un goulet d'étranglement pour le transit de ces informations. Les ralentissements sont fréquents avec les techniques qui proposent de faire passer toutes les coordonnées des triangles via le bus AGP. Outre

les informations concernant la géométrie, de nombreuses données concernant les textures et l'éclairage doivent également transiter par le bus. Avec une bande passante de 1 Go/s, le bus AGP 8X est vite saturé et le bus AGP 8X n'est pas encore d'actualité. Toutefois, avec l'arrivée de DirectX 8, ce problème peut être contourné avec de nouveaux types de triangles qui composent les polygones, les High Order Surfaces ou N-Patches. Ils utilisent des algorithmes pour augmenter le nombre de triangles en les subdivisant au sein du processeur graphique.

Vive les surfaces courbes

Les N-Patches sont composés des trois sommets du polygone à définir et d'un ensemble de coordonnées pour chaque sommet. Elles permettent d'obtenir une surface courbe à l'aide de courbes de Bézier en lieu et place de la surface plane du polygone. Cela permet donc de définir des points de contrôle qui seront à la fois utilisés pour la géométrie, mais également pour les textures et l'éclairage. Avec cette technique, l'économie en bande passante est énorme puisque l'on ajoute simplement une information pour chaque sommet (voir schéma). N'oublions pas que tous ces calculs sont effectués au sein du processeur graphique et pas par le CPU. Ces surfaces courbes représentent depuis longtemps un défi pour les



N-PATCHES Voici comment rendre l'objet plus complexe sans modifier l'approche de la 3D.



■ **RÉALISME** les dauphins, normés au N-patches, offrent un réalisme incroyable.

développeurs puisque déjà Intel et ses instructions SSE avaient proposé de telles améliorations sans que cela n'ait un impact significatif. Espérons qu'ATI arrivera à convaincre les créateurs de moteurs 3D.

Les outils disponibles

Le principal argument d'ATI en faveur des N-Patches est la simplicité d'utilisation. En effet, transformer un modèle 3D existant au format compatible N-Patches s'effectue à l'aide de plug-in pour 3D Studio qu'ATI met à disposition sur son site Web. Il est donc tout à fait possible de mettre à jour un moteur 3D existant en modifiant simplement les modèles sans réécrire le code pour les déplacements ou la physique. L'autre aspect essentiel des N-Patches sera le niveau de détails. En fonction de la puissance du PC, il est possible de jouer sur la complexité pour disposer d'un affichage plus ou moins fluide ou plus ou moins détaillé.

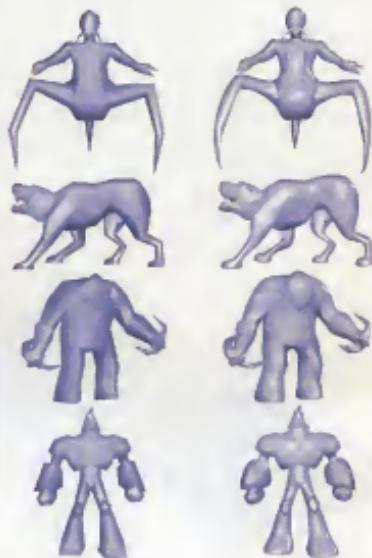
La technologie Triform d'ATI ne repose toutefois que sur l'utilisation approfondie des shaders disponibles sous DirectX 8. Du côté de nVidia, on met en avant une autre technologie concurrente, les RT Patches qui offre selon nVidia un meilleur aspect visuel. Bien évidemment, le GeForce 3 sera

optimisé pour les RT Patches tandis que le Radeon 8500 le sera pour les N-Patches. Reste toutefois que ce sont les développeurs qui choisiront la technique la plus adaptée à leurs besoins. D'ailleurs d'autres fonctions programmables qui exploitent les possibilités de DirectX 8 vont certainement voir le jour. Néanmoins, avec ces nouveaux processseurs entièrement programmables, ATI et nVidia vont proposer des fonctions de calcul avancé qui modifieront grandement l'approche de la 3D.

Le Radeon 8 500 arrive...

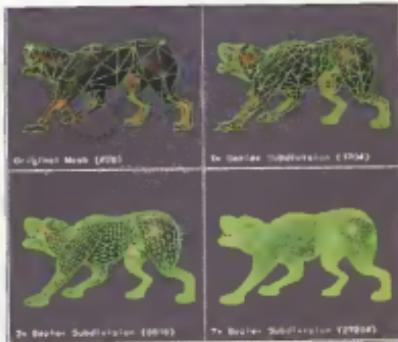
Parlons donc justement du prochain processeur d'ATI et des dernières rumeurs, puisque pour le moment, il n'a toujours pas été annoncé. Le Radeon 8 500 sera un processeur entièrement destiné à DirectX 8 et OpenGL. La finesse de gravure sera de 0,15 micron et la cadence de fonctionnement de 250 MHz ou 300 MHz. Il supportera les vertex et pixels shaders programmables ainsi que la technologie hybride qui autorise le multimoniteur. Le Radeon 8 500 disposerait de quatre unités de rendu capables de traiter deux textures à la fois. L'annonce devrait avoir lieu en septembre avec une disponibilité pour octobre.

■ **AVEC OU SANS** Des exemples de modèles sous Quake : à gauche les modèles normaux, à droite ceux dopés au N-patches.



**Avec le
Radeon 8 500,
ATI compte
bien reprendre
le leadership
technologique
en matière de
3D ludique.**

De plus ATI vient d'adopter une politique à la « nVidia » en vendant maintenant directement ses processeurs graphiques à tous les constructeurs de cartes 3D du marché. Ainsi, de nombreux assembleurs taïwanais ont déjà à leur catalogue des cartes à base de processeur Radeon et risquent bien d'offrir du Radeon 8 500 au meilleur prix. La rentrée sera chaude et le retour d'ATI face à nVidia sera salutaire pour le consommateur. ■



■ **N-PATCHES** Les trois sommets du polygone et les coordonnées qui déterminent les informations pour la création des courbes de Bézier.

Logitech Attack 2

Vec le Wingman Attack 2, Logitech relooke son joystick entrée de gamme. La forme et la prise en main n'ont pas changé. L'ergonomie et le maniement sont donc toujours aussi excellents. Seul le plastique du manche fait un peu cheap. Pour ce prix d'environ 200 francs, pas d'extravagances, juste une manette des gaz qui se manie très bien et six boutons. La connexion se fait désormais en USB et la reconnaissance est automatique. Si vous vous limitez aux jeux d'action, vous serez bien servi avec cette manette universelle. ■

16
20

■ SOBRE Un design presque austère pour cette excellente manette entrée de gamme.

Seagate Barracuda 40 Go

Voilà un disque dur de taille respectable qui bénéficie des derniers raffinements technologiques. Le Barracuda ATA III tourne à 7 200 tours par minute (norme UDMA 100). Son temps d'accès de 9,7 millisecondes et son taux de transfert maximal de 41 Mo par seconde le placent dans la bonne moyenne. Fait notable, il est particulièrement silencieux. Sa taille respectable de 40 Go devrait largement suffire à installer tous vos jeux. Proposé au prix attractif de 1 600 francs, il s'agit d'une bonne affaire. ■

15
20

■ SILENCE Ce disque dur de 40 Go se distingue par son silence de fonctionnement.

Talents gâchés

Logitech Action Pad | Bonne à tout faire ?

Logitech, qui propose déjà une large panoplie de pads, sort pourtant encore un nouveau modèle milieu de gamme. L'Action Pad, c'est la bonne à tout faire de la manette : pas de filtres mais apte à toutes les tâches. Pour cela, il dispose de huit boutons, un mini-joystick analogique et une manette des gaz sous forme de curseur. Le pad peut aussi servir pour des jeux de voitures ou d'action qui ne réclament pas obligatoirement un joystick dédié. Malheureusement, Logitech a pris pour modèle la mauvaise branche de sa gamme, celle à l'ergonomie douteuse. Le corps anguleux n'est pas agréable à la prise en main, la croix directionnelle trop incrustée dans la manette ne se manie pas avec précision et les boutons ne se distinguent pas bien. Le joystick est auto-calibré, mais pas très précis à l'usage, sans compter

INFOS

Nom : Wingman Action Pad
Constructeur : Logitech
Caractéristiques techniques : Géométrique, filaire, port USB
8 boutons, manette des gaz, joystick analogique
Prix : env. 200 F
Note : 08/20

qu'il est trop loin du doigt en position incliné. La manette de gaz est trop molle pour être précise et mal placée. Il n'y a que la connexion USB et les pilotes unifiés Logitech qui rattrapent les défauts. ■



■ ANGULEUX À l'image de son design anguleux, l'Action Pad n'est pas un modèle d'ergonomie.

Flat is beautiful

Enceintes Philips A 3500

| Le son 3D dans les jeux.

Ce sont de bien curieux Ovnis que Philips largue sur notre PC. Les quatre satellites sont plats et ne pèsent que quelques grammes, le caisson de basse en bois affiche un X mystique et il n'y a aucun réglage apparent. Tout se passe sur une télécommande. L'avantage réside dans la mobilité, l'inconvénient, c'est de ne pas voir les niveaux. Heureusement, il existe des pré-réglages pour le jeu, la voix et la musique. La restitution est typique des enceintes plates. La présence et la séparation est bonne, mais il n'y a pas de médium et le son est trop clair voire métallique. L'énorme caisson de basse muni d'un système d'amplification pompeux du nom de WOOF ne parvient pas à équilibrer

l'ensemble. En revanche, la puissance est suffisante et même à fond il n'y a pas de saturation. Dans les jeux auxquels un système 4.1 se destine en premier lieu, le rendu n'est pourtant pas mauvais. L'absence de médium gêne moins et la localisation des bruits est excellente. Par contre, les basses ne sont pas assez puissantes, notamment pour les explosions. La qualité globale pour un usage jeu est acceptable, mais le prix de 1 500 francs est excessif. ■

INFOS

Nom : A 3500
Constructeur : Philips
Caractéristiques techniques : quatre satellites plats, un caisson de basse, entrée en mini-jack, puissance totale de 80 Watts, filaire
Prix : env. 1500 F
Note : 12/20



■ DESIGN Le look high-tech de ces enceintes plates se défigurera pas votre bureau.



créateurs de jeux en ligne,
l'heure du défi a sonné !

Créateurs de jeux en ligne, il est l'heure pour vous de relever le M6game Challenge. Votre équipe de créateurs de jeux en ligne va pouvoir démontrer au monde entier de le mettre en ligne. Frottez-vous ensuite à des créateurs de jeux en ligne de tous les horizons. Vous pourrez gagner de nombreux cadeaux : des consoles 3D, des consoles de jeu en ligne, des jeux en ligne 3D, des jeux sur Dreamcast, des Game Boy Color...



Créateurs de jeux en ligne, il est l'heure pour vous de relever le M6game Challenge. Votre équipe de créateurs de jeux en ligne va pouvoir démontrer au monde entier de le mettre en ligne. Frottez-vous ensuite à des créateurs de jeux en ligne de tous les horizons. Vous pourrez gagner de nombreux cadeaux : des consoles 3D, des consoles de jeu en ligne, des jeux en ligne 3D, des jeux sur Dreamcast, des Game Boy Color...

Ergenic Gameboard

Passionnés de skateboard, voici l'accessoire ultime pour jouer à Tony Hawk. Le Gameboard est une véritable planche qui se connecte sur le port USB sans pilotes. Elle est ensuite reconnue comme un joystick. Vous montez dessus et les mouvements latéraux comme ceux vers l'avant et l'arrière sont répercutés dans le jeu. L'accélération s'effectue grâce à une petite télécommande. Au début, on se casse la figure, dans le jeu comme dans la réalité, mais avec de l'habileté on s'y fait et on se prend vraiment pour un pro. Ce n'est pas donné (env. 400 F), mais très fun. Les fans de skate s'éclatent ! ■

14
20

■ FUN Les amateurs de skateboard seront ravis de pouvoir s'adonner à leur passion.

Western Digital 80 Go

Western Digital se place à nouveau sur le haut du pavé en lançant le Caviar WD800BB. Ce disque dur affiche une vitesse de 7 200 tr/m et une interface UDMA10. Les performances de ce disque dur se situent dans la moyenne, avec un temps d'accès moyen de 12 ms et un taux de transfert moyen de 31 Mo/s en lecture et 19 Mo/s en écriture. S'il s'agit là d'un bon disque pour toutes les personnes avides d'espace, en revanche il contentera tout juste les aficionados de vitesse de pointe. Avec un prix inférieur à 2 500 francs, le Western Digital reste un bon choix

pour qui veut augmenter de façon conséquente la capacité de stockage de son ordinateur. ■

15
20

■ CAVIAR Le disque dur WD800BB propose un espace disque important avec des performances correctes.

La 3D pour tous

Elsa Gladiac 511 PCI | Un upgrade pour certains PC.

INFOS

Nom : Gladiac 511 PCI

Constructeur : Elsa

Caractéristiques techniques :

bus PCI ; processeur nVidia GeForce 2 MX 400 à 200 MHz, 32 Mo de SDRAM à 166 MHz ; TV out

Prix : env. 900 F

Note : 17/20

Tous ceux qui ont acheté un PC avec un chipset graphique intégré Intel I810 n'ont pas de port AGP. Du coup, pas d'upgrade 3D possible. Heureusement qu'Elsa ne vous

oublie pas ! Le Gladiac 511 PCI est architecturé autour du processeur 3D nVidia GeForce 2 MX 400. Il est cadencé à 200 MHz. Accompagné de 32 Mo de SDRAM à 166 MHz, vous pourrez faire face à tous les jeux du moment.

Les performances restent équivalentes au GeForce 2 MX, excellentes

tant que vous ne dépasserez pas une résolution de 1024x768, ce qui n'est déjà pas si mal. Il y a même une sortie télé pour ceux qui ça tente. Il faut tout de même tempérer cet enthousiasme en fonction de votre PC. Pour exploiter correctement la puissance de cette carte, il faudra un processeur cadencé au moins à 400 MHz et 500 ou plus seront préférables. En dessous, il vaut mieux économiser et changer le PC. Dans son infinie bonté, Elsa vous livre un logiciel pour lire les DVD vidéo et le jeu Pro Rally 2001. ■



■ RÉNOVATION La carte 3D Elsa Gladiac 511 PCI remettra à plat les PC qui n'ont pas de port AGP.

Carte de Bricolo

Carte mère Abit TH7-Raid

Overclocking et Pentium 4.

Le catalogue de chaque constructeur de cartes mères ne comporte que très peu de références pour le Pentium 4 d'Intel. À cela deux explications. La première : pour le moment, il n'existe qu'un seul chipset disponible sachant gérer le Pentium 4 ; la seconde : d'ici au début de l'année prochaine sortira une nouvelle version du Pentium 4. Le socket sera différent, les cartes devront donc également évoluer. Pour tous les actuels possesseurs de Pentium 4, Abit nous propose une excellente carte.

Et comme à l'habitude, le BIOS a été étudié pour offrir les meilleures possibilités d'overclocking pour les plus bricoleurs d'entre vous. La TH7 dispose du système SoftMenu III qui reste une référence en matière de

INFOS

Nom : TH7 RAID

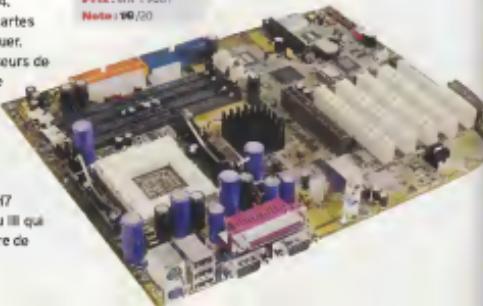
Constructeur : Abit

Caractéristiques techniques :

chipset Intel 850 ; processeur Pentium 4, 5 ports PCI 1 AGP, UDMA 100, sur mesure, 3 ports USB

Prix : env. 1900 F

Note : 16/20



Flashpoint final

Operation Flashpoint | 40 missions pour anéantir la pourriture communiste !

Apparemment, les Russes vont rarement au cinéma. Sinon, ils sauraient que les Américains gagnent toujours à la fin du film. Mais non, ils persistent bêtement à mettre une balle dans la tête du troufion yankee que vous êtes, à exploser votre beau tank Sherman ou à descendre votre hélico en flammes. Incroyable ! N'hésitez donc pas à jeter un œil sur ces pages pour que le bon droit (synonyme des États-Unis) triomphe comme de juste !

1 TRAINING

Je ne vous ferai pas l'affront de vous dire comment passer cette «mission». Par contre, écoutez bien les ordres et exécutez-les au bon moment, ou vous risquez, à cause d'un bug, de devoir recommencer la mission.

2 FLASHPOINT

Cette mission n'est pas trop ardue, puisque vous devez éliminer ce que les tanks n'ont pas tué. Suivez attentivement les ordres de votre chef d'escouade et avancez en rampant pour éviter d'offrir une belle cible à l'ennemi. Utilisez les buissons et les arbres pour vous dissimuler à l'ennemi.

3 COMBINED ARMS

Pendant l'avancée vers l'objectif, ne vous placez pas en avant de votre escouade, car l'ennemi tirera sur le soldat de tête (celui qu'il aura aperçu en premier). Autant que ce ne soit pas vous ! Restez à la périphérie du village, car des tanks russes ne vont pas tarder à

faire leur apparition. Vous pourrez ainsi vous replier beaucoup plus facilement que si vous vous étiez positionné dans le village.

4 CAMPING

Suivez scrupuleusement les ordres que vous donne le sergent jusqu'au moment où vous devrez inspecter une partie de la forêt. Rendez-vous alors sur les coordonnées CH50 et tournez-vous pour voir passer trois soldats russes. Éliminez-les, puis allez vers la forêt au sud de la forêt pour supprimer un Spets Natz (unité d'élite russe). Si vous vous retrouvez sous le feu d'autres unités ennemis, restez à couvert jusqu'à ce que le M113 fasse le ménage.

5 ALERT

Dans la tente toute proche, vous pouvez mettre la main sur un M60. Il possède un chargeur et une cadence de tir supérieures au M16, mais nécessite d'être couché pour pouvoir être utilisé efficacement. À vous de voir. Montez ensuite dans le M113. Au front, surveillez bien les flancs et les abords des forêts pour surprendre toute unité ennemie qui tenterait une attaque à revers.

6 MONTIGNAC MUST FALL

Cette mission, qui se déroule sans le moindre problème au début, empire au fur et à mesure que toutes les unités autour de vous sont abattues. La prise de Montignac se déroule sans difficulté, mais vous avez ordre de vous replier, puis de battre en retraite en passant par Provins. Ne restez pas près du camion de

En tant que chef de char, désignez toujours à votre mitrailleur les soldats équipés d'armes antichar en priorité.



DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926



**LA
PLUS**



61000
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquer

3615 **ASTU**
3615 **SOLU**

INFOGET (01 30 30 00 00) 08 92 68 92 68

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

transport, puisque, quoi que vous fassiez, il sera automatiquement détruit par un Hind, tout comme l'hélicoptère de transport venu à votre rescousse. Dès que possible, allez vous cacher dans le forêt toute proche. Note : si vous ne réussissez pas à prendre Montignac, vous passerez alors à la mission 7b, « Strange Meeting ».

7A AFTER MONTIGNAC

Vous êtes maintenant seul derrière les lignes ennemis, alors que l'OTan évacue l'île. Groups ! Pour cette mission, n'attaquez que les ennemis qui vous ont repéré. Inutile de vous écharner à tirer sur toute une escouade au loin, puisque vous ne feriez qu'améliorer vos chances de vous faire cribler de balles. Dès le début, jetez-vous au sol et avancez vers le sud-ouest en vous méfiant du soldat qui va arriver du sud en courant. Si vous le tuez, vous en rencontrerez trois autres en DG55. Continuez à rampier dans le brouillard jusqu'à arriver en île du bois, en DG56. Attendez que les tirs se calment sur votre droite, puis prenez votre élans et courrez pour aller vous cacher derrière les fourrés en DG57. Rampez alors en vous servant des buissons jusqu'en DG58. Foncez vers le forêt protectrice, puis rampez jusqu'en DH63. Attention, des soldats inspectent le centre de la forêt. Sortez du bois en DH63, traversez la route en courant à en perdre haleine et foncez au point d'évacuation où... vous serez fait prisonnier.

7B STRANGE MEETING

Montez dans le camion et suivez le chemin que l'on vous indique. En descendant du véhicule, tuez le soldat équipé d'une arme antichar qui se trouve posté à l'entrée du bois en CJ64. Prenez son arme. Continuez le long du bois et soutenez votre escouade sur le flanc gauche. Attention au sniper qui rôde. Placez-vous ensuite sur le flanc droit, car c'est par là qu'attaquera une patrouille russe. Allez ensuite sur la colline (coordonnées DC69) et abattez les Russes arrivant par la vallée. Aux environs de Morton, votre escouade sera inévitablement anéantie. Si le BMP est à portée, faites



■ PROTECTION RAPPROCHÉE Escortez les civils jusqu'au point d'évacuation le plus proche. Action généreuse ou simple propagande ?

CHEAT CODES

Startopia

Pendant que vous entrez les cheats, pressez et maintenez F11.

CLIVERDOOLZ

Simule un décom de Spectra. Riez le code deux fois de plus pour retrouver votre écran initial. RSHIFTSCUZZIE RCAM vous met dans le jeu d'un Scuzzie. Utilisez le clavier numérique pour passer de l'un à l'autre.

donc usage du RPG que vous vous êtes cotinué jusqu'à là. Continuez ensuite vers l'est en évitant Morton, puis dirigez-vous vers le nord en passant d'un bois à l'autre jusqu'au point d'évacuation.

8 RESCUE

Avancez-vous jusqu'au buisson devant vous et couchez-vous. Repérez ensuite les soldats à l'est, au centre et à l'ouest du village. Quand l'attaque est lancée, tuez les premiers soldats et foncez vers le sud pour prendre à revers les quelques ennemis restants. Attirez-les vers le camion qui arrive par le nord. Lorsque vous devrez quitter votre transport, restez au niveau des civils et surveillez l'est et le sud, c'est de là qu'arriveront les ennemis.

9 UNDERCOVER

Pour cette mission, vous devrez au début vous contenter de vous faire passer pour un chauffeur ordinaire. Restez donc sur la route et n'accélérez pas autre mesure. Au deuxième barrage, vous serez repérés et devrez foncez vers le sud pour rejoindre les ruines du château où se trouve le chef de la résistance.

10 NIGHT PATROL

Juste après le passage du sergent et la sauvegarde automatique, placez-vous au bord du campement près des fils de fer barbelé et regardez vers l'est et le M113 pour voir arriver les deux Spetsi Netz. Tuez les deux soldats avant qu'ils n'aient pu déposer des charges près du véhicule, puis lancez une fusée éclairante pour avoir du renfort.

11 HOLD MALDEN

Courez vers la mitrailleuse postée au sud juste devant vous et tirez sur les soldats venant de l'ouest. Attention à ne pas toucher les membres de votre escouade. Dès qu'il n'y a plus d'ennemis en vue ou que les munitions de la mitrailleuse sont épuisées, repartez vers le nord en vous abritant derrière les sacs de sable et en tirant sur les soldats ennemis traversant le village au sud. Repliez-vous ensuite vers le nord en ignorant les parachutistes : ceux-ci ne seront dangereux qu'une fois qu'ils auront atteint le sol.

12 DEFENDER

Placez les mines à une cinquantaine de mètres les unes des autres, de manière à ce qu'un tank n'en fasse



■ PAS TRÈS DISCRETS... Sarvillez bien le M113 pour apercevoir et abattre les deux Spetsi Netz qui vont tenter de le saboter. En cas d'échec de sa protection, la mission sera compromise.



pas exploser deux. Placez la dernière mine à une centaine de mètres : quand les tanks seront attaqués, ils quitteront la route, mais y retourneront cinquante mètres plus loin. Prenez le LAW et des munitions (chargez-le d'ailleurs tout de suite) dans les caisses, puis couchez-vous et regardez l'endroit où vous avez posé les mines. Surtout, ne vous éloignez pas des caisses, car vous y collecterez des munitions au fur et à mesure de vos tirs. Laissez passer la Jeep sans lui faire le moindre mal. Quand les tanks arrivent, laissez les premiers exploser sur les mines, puis tirez sur les autres à coup de LAW sans discontinuer. Une fois qu'ils sont tous détruits, restez quand même sur vos gardes, puisque quelques membres d'équipage ennemis ont peut-être survécu. Repliez-vous vers le nord jusqu'à pouvoir grimper dans le M113.

13 TANK TRAINING

Cette mission n'est pas trop difficile, puisque vous devez vous habiter au maniement d'un tank. Profitons-en donc pour vous signaler deux ou trois choses utiles. Tout d'abord, la vue externe (supr sur le clavier numériques par défaut) est la plus pratique, bien qu'indubitablement la moins réaliste. Les puristes lui préféreront donc la vue interne (V) qui reste très jouable. Consultez souvent l'image représentant votre tank en haut à gauche de l'écran, puisqu'elle peut vous donner de nombreuses indications : disponibilité de l'arme actuellement utilisée, dégâts subis dans les diverses zones, etc. N'oubliez pas non plus de vérifier l'état de vos hommes ; si le tireur est mort, il va avoir du mal à actionner la mitrailleuse... Prenez alors sa place.

14 BATTLE AT NOUOAN

Cette mission est pour vous l'occasion d'apprendre un point essentiel : le choix des cibles. Désignez toujours les tanks et les soldats équipés d'armes antichars en priorité à votre tireur ; les BMP doivent aussi être considérés comme une menace puisqu'ils

disposent d'un armement antichar léger. Habituez-vous à consulter votre radar (en haut de l'écran) : les points verts représentent vos alliés, les blancs les véhicules neutres (inoccupés ou détruits) et les rouges les ennemis. Dès que l'un de ce dernier type de point apparaît sur le radar, placez votre curseur dessus et faites un clic droit : vous sélectionnez ainsi le cible, ce qui vous permet de savoir de quoi il s'agit. Sélectionnez ainsi vos cibles pour détruire d'abord les plus dangereuses.

15 INTERDICTION

Gérez la direction du début de mission et avancez pour apercevoir un petit groupe de trois hommes. Abatsez-les tous en commençant par ceux qui sont



■ UNE SÉCURITÉ TOUTE RELATIVE N'oubliez pas que, même derrière des sacs de sable, vous n'êtes pas à l'abri d'un abus de char. Accroissez-vous pour être moins visible.

FROM DUSK TILL DAWN

UNE NUIT EN ENFER

30 JEUX
À
GAGNER !

DU LE 3515 GEN4



Public Adulte
CONSEILLÉ
x moins de
16 ANS

& wanadoo

DIMENSION

13ème RUE



CHEAT CODES

Max Payne

Pour pouvoir accéder à la console, vous devrez lancer maxpayne.exe avec la ligne de commande et développer. Une fois que le jeu est en mode développeur, vous pourrez accéder à la console avec l'F12. Voici les codes disponibles :

coder : mode God, toutes les armes, mutations, armures, etc.

god : mode God

mortal : coupe le mode God

getallweapons : toutes les armes

getinfiniteammo : munitions infinies

noclip : passe-murailles

noclip_off : coupe le mode passe-murailles

getbullettime : la balle de bullet Time se remplit toute seule

gettankkillers : 8 parkiders

c_addhealth (300) : ajoute 100 points de vie

jumpoff : sauter plus haut

SetWounded

State : animations

du blesse

SetNormalState : animations

normales

Toutes les armes et les objets

Utilisez la commande **get**:

GetBarberball

GetBeretta

GetBerettaDual

GetBulBeretta

GetDoverxEagle

GetSawedShotgun

GetPumpShotgun

GetJackhammer

GetTigris

GetTigrisDual

GetDualTigris

GetM16S

GetC4Commando

GetMolotov

GetGrenade

GetM9

GetSniper

GetHealth

GetParkiders

GetBulletTime



déboul, puis ceux assis par terre (il leur faut quelques fractions de secondes de plus pour être prêts au combat). Continuez à avancer vers le rebord, puis couchez-vous et commencez la descente. Utilisez les bulsons du secteur F160 pour vous dérober aux regards ennemis. Éliminez, s'il le faut, des patrouilles ennemis, mais essayez au maximum de ne pas vous faire repérer. Posez une charge près du tank immobile, et une autre dans le bulson non loin : c'est à cet endroit qu'un second tank qui patrouille fait demi-tour. Commencez à vous replier vers le point d'évacuation, puis attendez que le deuxième tank atteigne le buisson pour faire sauter vos charges. Ordonnez alors à Deux et à Trois de faire de même.

Repliez-vous ensuite vers le nord jusqu'à la position fortifiée indiquant le début du territoire américain.

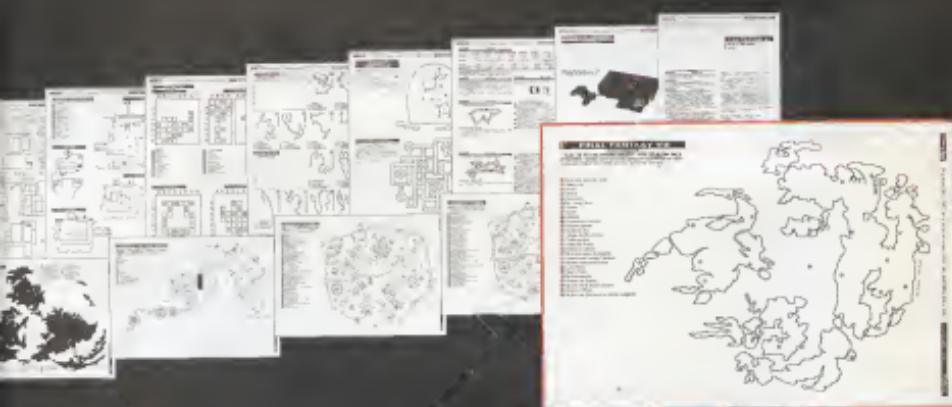
16 SPEARHEAD

Comme d'habitude, commencez par éliminer les soldats équipés d'armes antichars. Une fois que vous avez pris Lofisse, faites une pause pour aller soigner vos hommes et ravitailler ou réparer votre tank. Vous augmentez ainsi considérablement vos chances de terminer la mission en un seul morceau. Si possible, laissez les autres tanks passer devant vous. Vous pourrez ainsi voir d'où viennent les tirs effectués contre eux sans prendre trop de risques. De même, n'hésitez pas à vous servir du terrain à votre avantage : vissez un tank ennemi avant de le voir, tirez dès qu'il est à portée,



+350 SOLUTIONS
PAR FAX/COURRIER !

3617 TIPS



COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le menu MINTEL 3617 TIPS. Au deuxième écran, entrez le numéro que vous souhaitez recevoir.
2. Vous avez sélectionné 3617 TIPS. Vous avez le choix parmi diverses thématiques. Les deux dernières thématiques sont les deux dernières thématiques de l'ensemble des 3617 tips.
3. Vous recevez, quel que soit votre choix, un ensemble d'articles par fax, dans le cas d'un abonnement à ce service. Il y a néanmoins, sur ce service, un maximum de 1000 pages par mois.

0836 68 84 77 3617 TIPS

Abonnement annuel : 150 francs (0,77 francs/j)

3617 TIPS

Actualités, Astuces et MINTEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo, PC et Consolles.

■ GRÈLE DE PLOMES : Le M60 possède une cadence de tir soutenue, mais doit être abîmé et couché pour être un tant soit peu précise.



puis faites marche arrière pour vous remettre hors de vue des unités ennemis, le temps que votre tireur recharge le canon principal.

17 PATHFINDER

Avancez vers l'est, jetez-vous au sol et mettez-vous en position de tir. Attendez que les autres membres de l'escouade ouvrent le feu, puis vissez les Russes entourant le Shilka. Gardez un œil sur l'un de vos compagnons qui est armé d'un LAW pour pouvoir récupérer ce dernier le cas échéant. Faites-vous soigner par un infirmier avant de partir à l'attaque du deuxième Shilka, et méllez-vous de l'escouade russe venant par la route est. Supprimez ensuite les deux soldats postés dans les fourrés près de la ville. Le Shilka se trouve aux coordonnées EF72, alors ne tardez pas à le détruire, car des tanks sont en approche par le sud. Placez-vous ensuite en EF71, derrière la cabane pour avoir un très bon angle de vue sur la ville et les soldats qui tentent de s'en échapper. Faites tout de même attention à ne pas vous faire repérer par les quelques tanks que doivent détruire les Cobras.

18 TANK RALLY

Vous allez maintenant vous retrouver aux commandes d'un M1A1. Ce tank, l'équivalent du TBO russe, est extrêmement résistant. Vous n'avez donc pas trop de souci à vous faire lors de cette mission, puisque la plupart des armes ennemis ne sont pas assez puissantes pour vous égorguer. Donc, massacrez-les !

19 UNFINISHED BUSINESS

La non plus, pas de difficultés particulières.

Si vous suivez les ordres à la lettre, vous n'erez même pas à croiser un seul ennemi !

20 TAKING COMMAND

Le principal objectif de cette mission est de vous familiariser avec le poste de chef d'escouade. Lorsque l'on vous ordonne de prendre position pour repousser

Si vous avez perdu de vue votre unité, faites « 5.5 », pour que le chef d'équipe vous redonne sa position.

l'attaque ennemie, placez vos hommes derrière les sacs de sable, puis indiquez ceux qui sont équipés d'armes antichars de prendre pour cible les BMP, tandis que les autres membres de l'escouade font feu à volonté.

21 SCOUTING

Vous pouvez, au choix, vous taper le chemin à pied ou vous servir de la Jeep (bien que vous soyez dans ce cas plus vulnérable). Une fois le ménage fait, ordonnez à votre équipe d'être furtive et de ne pas ouvrir le feu. Montez tout en haut de la montagne et sortez les jumelles pour apercevoir la base ennemie en DE25. Retournez alors à votre base en évitant au maximum le contact avec l'ennemi, qui tentera de vous couper le route en passant par le nord.

22 TURNING THE TIDE

Cette mission est la première où vous pourrez choisir votre équipement : prenez donc un fusil de sniper ou un M16, mais surtout un lance-missile LAW pour pouvoir détruire les tanks (touchez pas de prendre des munitions). Au début de la mission, restez sur place et tournez-vous vers l'ouest. Vous verrez une escouade russe avancer en colonne pour vous prendre à revers. Débarrassez-vous d'eux, puis continuez à avancer vers le nord. Vous verrez quatre soldats à la lisière de la forêt au nord-est. Continuez vers le nord-ouest et attendez de voir le camp ennemi pour lancer l'assaut général. Engagez bien le combat en détruisant dès le début un BMP. Poursuivez alors les quelques survivants jusqu'à la mer, sans prendre trop de risque (ce serait idiot de se faire tuer maintenant).

23 SABOTEUR

Gastovski est de retour, et doit cette fois détruire un dépôt de munitions et des tanks. Allez dès le début vers l'ouest en traversant la route après le passage de la Jeep, puis regardez vers le sud pour apercevoir et abattre une colonne de trois soldats aux abords du

ca se passe
comme ça



K-dō chez
tous les mois





CHEAT CODES

Desperados: Dead or Alive

Pour activer le menu des cheats, pressez et maintenez SHIFT gauche, puis appuyez sur F11.

Entrez les mots suivants pour activer les cheats :

felix castro :

montre les dialogues

epitaph : contrôle l'affichage des conditions de victoire

clint : termine le niveau en cours

jackal : plus de munitions

shaw me all : montre tous les objets

helow man : active/désactive l'invincibilité

timeless : arrête le temps

zeus : appuyez sur Alt pour tuer tous les ennemis avec la lance-flamme

medic : active/désactive l'affichage de l'âme

what's my destiny : active/désactive les armes

super sonic : active/désactive l'affichage de la zone des sons

powerman : nouvelle arme

schneider : quitter le jeu

BRANCARDIER ! Ce brave gars est toujours prêt à vous extirper une balle du corps. Tchez donc de la garder en v...

village. Continuez à avancer en restant du côté ouest du village, une fois qu'une jeep et un BMP seront passés. Posez une charge près de la première caisse rencontrée, puis continuez vers le sud en tuant la garde qui patrouille au niveau du tracteur. Prenez une ou deux charges de la caisse placée à cet endroit et traversez de nouveau la route pour abattre le Spetz Natz et l'officier à l'arrière du troisième camion. Placez une charge et prenez un des camions. Si un BMP se présente, éloignez-vous et faites si possible sauter les charges pour le détruire lui aussi. Allez ensuite vers le sud avec le camion en prenant la route qui mène à Durras (les ennemis vous ignoreront), puis bifurquez vers l'est pour venir vous placer au sud de la base ennemie. Rampez ensuite vers les tanks inoccupés et posez des charges près de deux d'entre eux. Faites bien attention au tank et à la patrouille de trois gardes qui rôdent. Repartez ensuite vers le sud en rampant aussi vite que possible. Ne reprenez pas le camion et, une fois que vous aurez atteint le groupe d'arbres tout proche, faites sauter les charges et foncerez vers la lisière de la forêt au sud. Les hélicoptères n'auront ainsi pas l'occasion de vous réduire en bouillie. La mission ne sera un succès que si vous avez détruit au moins deux chars.

24 BUJINDIAN

Pour protéger le convoi, vous feriez mieux d'utiliser la Jeep (très pratique pour la reconnaissance) et le M113 (blindé et bien armé). Ne prenez pas trop d'avance par rapport aux camions et passez par la route sud au carrefour. Si besoin est, n'hésitez pas à sacrifier vos hommes pour permettre aux trois camions de revitaillement de passer.

25 RETURN TO EDEN

En avançant vers la colline, surveillez bien la gauche de l'église, car c'est là que la plupart des Russes sont présents. Laissez les deux autres escouades prendre de bonnes positions avant de vous lancer à l'assaut. Une fois la colline prise, vous verrez un tank et un BMP arriver par la route. Prenez un lance-missiles russe et ordonnez à vos hommes de vous acharner sur le tank. Si le tank parvient sur votre position, placez-vous de manière à lui envoyer un missile par l'arrière, où le blindage est le moins résistant. Pendant que Charlie et Bravo se mettent en position, faites soigner vos hommes et ramassiez toutes les armes antichars que vous pourrez trouver. Placez-vous ensuite entre Charlie

et Bravo, ordonnez aux hélicos d'intervenir, puis détruissez le Shikha et battez en retraite. Ordonnez alors l'attaque générale, tout en restant vous-même à couvert. Avancez vers l'aéropode une fois que toute résistance aura été anéantie.

26 HIND ATTACK

Avancez à la lisière de la forêt vers le sud-ouest et tuez les deux gardes qui vous séparent de vos coéquipiers. Ordonnez-leur de rester debout et d'être discrets. La base secrète se trouve à EG5B, allez vers le nord-est en utilisant les bosquets d'arbres séparant les deux forêts pour ne pas vous faire repérer (notamment par le TBO). Dites alors à vos hommes de se coucher et d'attaquer les soldats en vue. Allez-les à nettoyer la base, puis posez des charges près des hélicoptères. Vous pouvez aussi ordonner à vos hommes de faire cela via le menu d'action. Repartez ensuite dans la forêt en vous dirigeant vers le sud-est pour rejoindre le point d'extraction le plus proche (L161).

27 ROLLING THUNDER

Le premier village, Tyrone, ne vous posera aucun problème. Par contre, la route entre Tyrone et Montignac est minée, alors adoptez une formation en colonne et longez la forêt à l'est de la route. Attaquez ensuite le poste de garde en éliminant tous les soldats



28 BONNE POSITION Passez derrière cette cabane et jetez-vous au sol. Vous aurez bientôt l'occasion de faire un carton sur une dizaine de soldats.

UNE OFFRE UNIQUE AU MONDE !

... L'ABONNEMENT
GEN4 PC CD-ROM
+ LE RANGE CD



REMPLEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros au prix exceptionnel de 299 F avec en plus le range CD [RCO], qui me parviendra séparément (Prix étranger et DOM-TOM : 450 F).

Nouvel abonnement Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays :

Tél. :

E-mail :

Cl-join mon règlement : Chèque à l'ordre de Compute Media France

Carte bancaire numéro : expire fin :/..

Date et signature (obligatoire) :

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.

Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78).

Merci de renvoyer ce coupon
d'abonnement complété à :

Gen4
PC CD-Rom
Service abonnement
BP 1121
31036 Toulouse Cedex 1
Tél. 0 825 15 00 22 (0,30F/min)

dangereux pour vos blindés, puis continuez vers le sud. Traversez la route, choisissez une formation en ligne, et détruisez le Shilka au nord-ouest de Moetignac. Occupez-vous des soldats dans la ville elle-même, mais méfiez-vous du T80 et du BMP qui vont arriver par l'ouest.

28 AIRBORNE

Cette mission a pour objectif de vous apprendre à manier un hélicoptère. Vous devrez vous rendre à divers endroits pour transporter des troupes. Si vous n'êtes pas assez rapide dans vos déplacements, vous devrez détruire plusieurs BMP avant de pouvoir évacuer les blessés du dernier objectif. N'oubliez pas que vous avancez en faisant pointer le nez de l'hélico vers le bas, alors que le pointer vers le ciel le ralentira. Avent de vous poser, passez en mode stationnaire et vérifiez bien que vous êtes au-dessus d'un terrain plane avant d'amorcer votre descente.

29 AIR SUPERIORITY

Lors de cette mission, votre objectif est de détruire un convoi se rendant à Morton, puis les tanks de la région environnante. Servez-vous des FFAR pour les camions et des TOW (missiles téléguidés) pour les Shilkas et les tanks. Ne laissez pas un seul camion s'échapper, sinon la mission échouera. Notez aussi qu'il faudra parfois mieux ne pas obéir aux ordres et continuer à attaquer les chars ennemis (il semblerait que ce soit un bug de l'A.I.).

30 RECON

Pour cette mission d'infiltration, ordonnez à vos hommes d'être furtifs et de rester couchés, puis envoyez le premier en EA75 et le second en DG73. Rendez-vous en EB73 pour découvrir le troisième et dernier Shilka. Attention : en repartant vers le sud, faites un détour pour éviter le Shilka placé sur la route (en DG73).

31 KILDOZER

Le but de cette mission est de prendre successivement plusieurs positions ennemis avec votre escadron de chars. Vous devrez y arriver sans problème si vous faites rafistoler véhicules et hommes



■ Oeil d'aigle Observez bien l'environnement pour apercevoir les mouvements d'ennemis. En étant immobile, vous êtes très difficile à repérer.

Dans les missions d'infiltration, cachez toujours les corps quand vous en avez la possibilité.

entre chaque affrontement, et si vous ne progressez pas trop vite ; à chaque fois qu'un ennemi est repéré, ordonnez à tous vos chars de le détruire avant de reprendre la progression. Vous éviterez ainsi de mauvaises surprises. N'oubliez pas d'appeler l'escouade Zulu à la rescoude à chaque fois que vous avez pris une position.

32 AIR ASSAULT

Économisez jalousement vos roquettes TOW lors du début de l'engagement, car un Mi24 et un Shilka vont se mêler au combat. Une fois qu'ils seront détruits, plus rien ne pourra vous inquiéter. Veuillez juste à aider au maximum la déclinaison inévitables escouade Zulu.

33 WAKE UP CALL

Vous devez cette fois détruire les trois Shilkas repérés dans la mission Recon. Gardez vos hommes avec vous et abattez les équipages des Shilkas avant qu'ils ne puissent monter dans leurs véhicules, puis posez une charge près de ces derniers. Ignorez les autres soldats et déclenchez les bombes une fois que vous serez en lieu sûr. Approchez de la forêt où vous devrez vous terrer par le sud-est, évitant ainsi une patrouille russe.

34 PLANES START

Ne collez pas l'avion devant vous de trop près. Une fois que vous êtes sur la piste de décollage, rentrez les volets, puis décollez au bout de la piste et rentrez le train. Voilà, c'est tout !

35 MAYERICK

Ignorez les ordres du chef d'équipe et surveillez l'apparition des Shilkas parmi les cibles disponibles dans le menu Cible (2). Faites aussi attention à ne pas trop perdre d'altitude quand vous virez sur l'aile ; il ne s'agit pas d'un hélicoptère, mais d'un avion, cette fois ! Une fois que tout a été détruit, ne repartez pas vers la mer, car un problème de carburant va vous contraindre à vous éjecter de votre avion. Prenez un peu d'altitude avant de sauter, histoire de ne pas vous briser la nuque.

36 COUNTER STRIKE

Attaquez par le sud-est la base pour tuer au fusil de sniper les quelques soldats survivants (n'oubliez pas que vous choisissez l'équipement porté). Organisez ensuite vos hommes pour qu'il repousse une attaque



■ CHUTE LIBRE Pendant les phases de parachutage, le joueur ne peut pas se diriger à droite ou à gauche, et est complètement vulnérable.

le magazine des gamers PS2



AVANT-PREMIÈRE: SILENT HILL 2 • ONIMUSHIA 2 • FIFA 2002 • RAYMAN M

Playzone

LE MAGAZINE NON OFFICIEL DE LA PS2

WIPEOUT FUSION
RAVE PARTY À GRANDE VITESSE SUR PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO 3

Nouveau prix
26^f50

FINAL FANTASY X
SPECIAL IMPORT
6 PAGES DE TEST!
LE PLUS BEAU ET LE PLUS
FÉERIQUE DU PLUS
MUSIQUE DE TOUS
LES ÉVÉNEMENTS

C'EST LA RENTRÉE: LES TESTS DES MEILLEURS JEUX PS2
LA PRIME A L'ORIGINALITÉ AVEC KA ET FREAK OUT!
MAIS aussi DUST CLOUD // RESIDENT EVIL: CODE VERMIFORMIS // ALONE IN THE DARK:
THE NEW NIGHTMARE // NEED FOR SPEED: SPURGEON PE-ART // QUI SECT RAGNAR ERS
MILLIONS // IT KERULE EX // CITY QUEST // MURKIN // FINAL FANTASY CHRONICLES //

TEXKEN 4: DU CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ
NOUVEAUX PERSONNAGES, DECORS ET SYSTÈMES DE COMBAT

dans tous les kiosques



■ OUVRE-BOÎTE Un BMP et un tank vont arriver de cette direction. Préparez votre LAW et ordonnez à vos hommes de faire de même.

d'abord du nord, puis de l'ouest. Profitez ensuite de l'arrivée des renforts pour vous en prendre à l'objectif 2, après avoir soigné vos hommes et récupéré armes et munitions sur les cadavres alliés ou ennemis.

37 ESCAPING FROM PRISON

Au début de la mission, suivez tous les ordres que vous donnent les soldats russes ou vous serez abattu sur le champ. Une fois la nuit tombée, foncez vers le BMP et allez vers l'avant pour être à la place du conducteur. Tournez à droite et suivez la route (dans le sens dans lequel le BMP était tourné à l'origine), puis abattez vite le BMP pour vous précipiter dans les montagnes sur votre gauche. Continuez alors toujours tout droit, jusqu'à rencontrer un soldat américain.

38 INCURSION (JAMES GASTOVSKI)

Dès le début, allez vers le sud et approchez-vous du grillage en vous servant des arbres les plus proches. Tuez le garde dans son mirador et posez la charge. Après son explosion, passez par le trou et continuez vers le sud-ouest. Suivez alors le bord de mer en profitant des arbres et des courbes du terrain pour ne pas être vu. Une fois près de la maison, passez hardiment derrière l'escouade gardant la porte, puis



■ PETITS MALINS Cette escouade russe lourdeusement armée aurait pu vous prendre à revers. Abattez-les avant qu'ils ne trouvent leur position d'attaque.

repartez comme vous êtes venu. Retournez sur la route et allez vers l'ouest pour terminer la mission.

39 SEARCH AND DESTROY

Plusieurs possibilités sont envisageables pour terminer cette mission. Sechez d'abord que le Scud se trouve en EB53, à flanc de montagne, ce qui le rend difficilement réparable. Vous pouvez, soit aller seul le détruire (le LAW est recommandé dans ce dessin) en passant par le forêt à l'ouest, au risque de vous faire repérer, ou déclencher un assaut général, puis bondir dans la Jeep et le faire exploser avant de repartir comme vous êtes venu. Quoi qu'il en soit, vous ne pourrez avoir le dessus tactiquement, vu l'écrasante supériorité des Russes. La mission sera considérée comme un succès si vous détruissez le Scud et revenez en un seul morceau !

40 RED DAWN

Faites monter toute votre équipe dans le MI13, puis désignez au chauffeur les coordonnées de la base en ED46. Deux soldats gardent la base, mais la mitrailleuse du MI13 les fera taire. Prenez ensuite le camion de ravitaillement pour réapprovisionner le Hind, puis faites monter tout le monde à bord et prenez la place du pilote. Il y a un Scud à détruire en IH20, sur la colline près de la maison mais débarrassez-vous d'abord des quatre Shikas placés dans la région. Vous pouvez aussi détruire le bateau au sud du Scud, puisque c'est celui que veut utiliser le colonel Guba pour s'enfuir. Suivez ensuite la route la plus au nord de l'île vers l'ouest, en direction de la base de Guba. Vous repérez un UAZ. Retournez vers l'est et faites débarquer vos hommes de manière à préparer une embuscade. Tuez le chauffeur et les deux Spetz Natz, puis approchez-vous de Guba pour terminer la mission.

41 STATUS QUO

Je vous laisse le soin de découvrir cette mission, pour laquelle aucune aide n'est vraiment nécessaire. Sachez simplement que l'atterrisseur automatique est vivement conseillé pour éviter la crise de nerfs ! ■

- Gary Laporte



■ MORT EN SUSPENS Un seul tir bien ajusté suffira à envoyer ce soldat au paradis des gardes. Dissimulez son corps avant de reprendre votre progression.

Surf different*



*www.gen4pc.com

Le site de **Gen4**
PC CD-Rom

Courrier des lecteurs

Des filles déchaînées veulent témoigner, tandis qu'un lecteur parle de sacrifice ! Édifiant.



C'est mon choix,

Salut Teignard,
je suis une fille, et je joue aux jeux vidéo ! Vous ne pouvez pas savoir comme c'est pénible de se faire touser par le vendeur quand on n'achète pas un jeu Barbie. Genre : qu'est-ce qu'elle me fait celle-là, elle achète un jeu pour son mec ou quoi ? Eh ben moi j'en ai marre ! J'aime bien des jeux comme Alice, Vampire ou Starcraft voire Team Fortress en réseau avec mon copain, vu qu'on a deux PC à la maison. Bref, les mecs ne savent pas ce qu'ils veulent : ils veulent des filles dans les salles réseau et quand j'ai acheté Half-Life Génération, le vendeur m'a dévisagée comme si c'était inconcevable qu'une fille joue ! Heureusement que mon fiancé est souvent avec moi pour me conseiller sinon avec la multitude de jeux merdiques qu'il y a, je me ferais

attaquer. Et que les autres filles ne viennent pas me dire qu'elles n'aiment pas les héroïnes, elles trouvent ça chiant parce qu'elles sont super bien rouées : ou me la fait pas moi celle-là. S'il y a tant de nénèttes dans les jeux (Julie Strain, Alice, April de Longest Journey ou même Lula), c'est bien parce que nos hommes aiment jouer avec des femmes de rêve. Je préfère que le mec joue avec Julie Strain plutôt qu'il courre après la belette en ville. Et puis nous, les filles, on a assez de mes pour jouer, non ? Entre Gordon Freeman, Calouine, K'ayl, Mike Leroy alias Shadowman, John Mullins, ou Christof le croisé ténébreux de Vampire, avouez qu'il y a de quoi faire. Sur ce, à bientôt Teignard, je dois aller finir un Starcraft avec mon bonne... Bisous à toute l'équipe. Elénasita

univers permanents, passe encore, mais un couple... Bon, je fais la même chose chez moi, et alors ?

Chiennes de garde

Cher Teignardouet, nous sommes fondatrices des ADA (Amazones despotiques associées) et nous venons de faire une OPA agressive sur la SPTT (Société protectrice du Teignard teignard), en plein essor actuellement. Pourquoi ? Tout simplement parce que notre teignard n'est plus Teignard ! Ô infâme ! Que voit-on donc dans les dernières pages de *Gen4* ? Des « merci », des « participez au courrier des lecteurs » des « vous êtes tellement bien » et autres guimauvilles ! Si bien que nous en sommes venues à nous demander si notre Teignard n'avait pas été enlevé et remplacé ! Qui êtes-vous ? Et qu'avez-vous fait de lui ? Où sont les insultes et mœillers qui remettent les lecteurs à leur place ? Où est celui qui savait si bien répondre aux gamins prépubères et dont le cynisme cruel nous ravisait chaque jour un peu plus ?

Myriam et Soma, cofondatrices des ADA

PS : Au cas où ça paraîtrait, joueurs infantiles, ne cherchez pas à nous retrouver, nous sommes une société secrète apocalytique composée de dangereuses amazones agressives (non ! pas vénues de

Morceaux choisis

■ Dans *Gen4*, on ne parle que de jeux PC. Et la PlayStation ?

« Je ne comprends pas qu'on ne testait pas les machines à laver ?

■ Avant, je jouais sur un lave-roulant, jusqu'au jour où j'ai essayé Unreal

« Comment ça, Unreal ? Je ne comprends pas... »

■ Est-ce que Warcraft III sera le jeu de stratégie de l'année ?

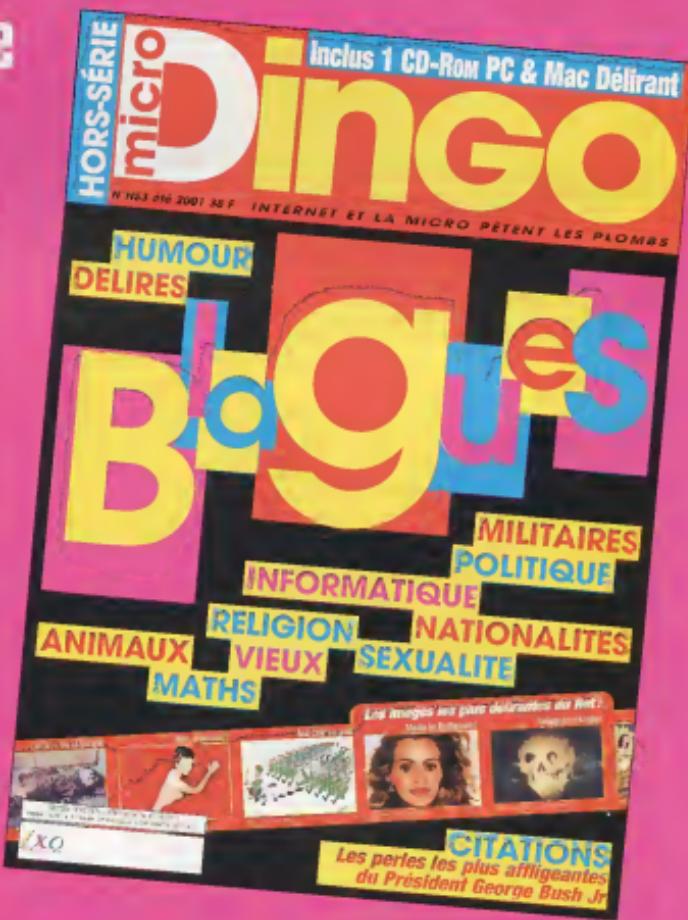
« Warcraft III, ça dépend de ce que tu veux... »

micro Dingo

INTERNET ET LA MICRO PÈTENT LES PLOMBS !

Ne

soyez
plus ridicule
en soirée :
devenez
enfin drôle,
spirituel,
caustique,
méchant,
bidonnant.
En un mot,



Le Hors-série Blagues de Micro Dingo
est en vente. Vous êtes encore là ?

La lettre du mois**Jurassik Park**

Destinataire : rédaction de Génèse

Section : courrier du cœur

1. Pourquoi j'écris. Mon dernier frisson ludique date du courrier de Bénédicte du n°145. Premier constat : une fille joue aux jeux vidéo et s'exprime sur le sujet (merci de me communiquer ses coordonnées). Deuxième constat : elle emploie le mot « émotion » qui apparaît du même coup pour la première fois dans votre magazine. Troisième constat : elle parle le langage de mon cœur.

2. Je me présente. Je suis l'alien de service. J'ai 44 ans, je travaille dans une grande compagnie d'assurances et je lis des BD (surtout des comics), j'écoute les Cors, Ben Harper, Simply Red, UB 40 (...), j'adore les clips et l'humour décalé, et je joue aux jeux vidéo (je sais, c'est sale pour un vieux). J'ai commencé par l'Amiga et j'ai connu mes premiers frissons grâce (Kelly) à Chaos Engine, Alan Breed (Note ou Teignard : OK papy, j'ai compris, tu connais les jeux, alors je coupe ta liste interminable). J'ai supplié ma femme pendant cinq ans pour qu'on achète un ordinateur et nous avons enfin eu un 500 MHz (après un garçon et une fille). Aujourd'hui, nous divorçons, en partie à cause de ma passion pour le PC.

Bikini en peau de bête... quoique si le VRAI Teignard insiste, ça pourrait se faire).

PPS. N'ayant pu nous rassasier du courrier des lecteurs nous avons reporté notre attention sur le reportage sur l'E3 : beinvo ! Miss, putis ! Détachez le Teignard !

Eh, faux Teignard, n'essaie plus de nous faire croire que la censure est inexistante, c'est impossible !

Mesdemoiselles les ADA, tout d'abord, je tiens à vous rassurer, personne ne m'a ni censuré, ni remplacé. Simplement,

si vos cervelles de moineau sont incapables de comprendre qu'il est vain et stupide de réduire systématiquement à néant toutes les missives que je reçois, je vous conseille de rajouter un D au nom de votre société (Débiles amazones désoniques machin chouette), ça collera mieux et puis DADA, ça sonne mieux. Effectivement, lorsqu'il m'arrive une lettre miraculeusement intéressante, je serai le premier à me ridiculiser en insistant le pauvre lecteur qui, contrairement à vous et aux autres, s'est un peu creusé les neurones avant de

Depuis janvier, je vis seul en compagnie d'un 900 MHz à 16 000 brouzoufs.

3. Le vif du sujet (le lard du cochon). À quoi je joue ? Tomb Raider, Unreal, Myst, DeathKart, Lighthouse, Half-Life, Bonne nuit les petits, Half-Life (cherchez l'intrus). Pas de code triche mais la solution quand ça devient prise de tête. Mais quand l'émotion est là, je sursaute, je fais arrêt sur image, je crie et je pleure de joie (...). Souvent trois pages dédiées à l'émotion dans les jeux, la violence, le fils de 17 ans qui tue tout le monde dans Soldier of Fortune, même les ouvriers (et pour pas laisser de témoins !), le piratage, des félicitations et l'apologie de la lettre de Bénédicte du n°145.

Bon,

ben dommage que Bénédicte soit déjà mariée (on la connaît, elle nous a rendu visite, l'ennagée), vous auriez pu vous entendre. Simon, ton profil vieux frère m'est vaguement familier. Revi de voir que je ne suis pas le seul à m'arracher mes derniers cheveux sur des jeux, à l'instar de ces jeunes blancs-becs qui croient tout connaître parce qu'ils ont trente pages (parfois moins), une 206 rouge ou un vélo. Quoi qu'il en soit, c'est bien triste d'en arriver au divorce, mais après tout, si ça dérangeait ta femme que tu passes huit heures par jour sur ton PC, c'est qu'elle n'est vraiment pas tolérante...

m'écrire. Excusez-moi mes jolies, mais le Teignard n'est pas un néandertalien juste bon à donner des coups de masse sur tout ce qui se présente ; si c'est l'image que vous avez de moi, allez donc acheter fissa de la RAM pour votre cervelle. Donc, désolé, si vous ayez les jeux du cirque, c'est pas vraiment tel que ça se passe. Enfin façon de parler, parce que les Chrétiens, ce mois-ci, c'est vous. Ouvrez la fosse aux lions !

Passe ton bac d'abord

Flemmardissime Teignard, alors comme ça, toi et la rédac', vous avez pris deux mois de vacances ? Et avant, tu nous as flingué une question à laquelle répondre ? Soit, je vais faire ta petite interro... Tu n'en sais pas sans savoir qu'il y a peu, le bac sévissait dans les lycées, rendant la plupart de mes semblables hystériques. Moi, équipé de mes trois PC, je jouais en réseau avec d'autres mordeus du jeu pendant toute la première semaine de juin, créant ainsi une micro Lan Arena. Mais la finale du 12 arriva à grands pas, jour où le bac de français écrit devait avoir lieu. Pourtant, refaire l'histoire avec Age of Kings me semblait plus intéressant. Je déclara tout de même d'aller à la convocation du bac, où j'allais rester plus de quatre heures, à argumenter sur un discours de Hugo (passionnant). J'ai même été obligé



Quand l'émotion est là, je sursaute, je fais arrêt sur image, je crie et je pleure de joie.

Rejoignez l'univers du Home Cinéma et du DVD

STAR WARS DVD ! Détail des scènes coupées

HOME CINE DVD

HOME CINE
DVD

Le plaisir du Home

N°38 - Août/Sep 2001



voir rubrique DVD News

Dossier
Guide du
**Parfait
Pirate**

Dézoner
son lecteur,
copier un DVD...

LA VÉRITÉ
SI JE MENS ! 2

Sortie le 21 août

Panasonic SC-HT70
Une chaîne DVD en or !

Energy Take 5.2
Le pack Home Cinéma
performant et discret

Comparatif
Quel lecteur DVD
pour 2500F ?

Guide d'achat
Les lecteurs DVD
de la rentrée



L'ordre du devoir



Vertical Limit



U-571



Shaft



The Cell

Toutes les nouveautés DVD testées Man on the Moon
Le silence des agneaux, Collection Hitchcock...
Scoop ! Infos sur les DVD Shrek, Jurassic Park 3
Le seigneur des anneaux
La momie 2...

EXO

Toutes les nouveautés DVD
tous les films, tous les matériels
en vente en kiosque chaque mois



de sacrifier une campagne byzantine faite maison au profit de cette épreuve. Mais, là où le jeu prend le dessus, c'est lors des deux semaines suivantes. Alors que mes semblables s'activaient à réviser 24 textes répartis dans quatre groupements, j'inventais de nouveaux scénarios pour Age of Kings et reprenais Baldur's Gate II depuis le début. Et hop, le 29 arrive (date de ma convocation orale), je me pointe de nouveau dans le même barat, je tombe sur un texte que je croyais connaître, mais en fait non, et je rate

tout. Les seules choses qui me revenaient étaient les noms des perso de Baldur's Gate II (c'est pas Minsc qui a signé *La Condition humaine* ?), ou encore la reconquête espagnole (c'est pas Christophe Colomb qui a découvert l'Amérique, c'est moi la semaine dernière). Bah, je passe quand même en terminale S, et là y a pas besoin de français, non ? Zaer le Jedi

Quel scandale, espèce de petit concre, tu crois que c'est comme ça que tu vas avoir ton bac ? Mais que font tes parents à part financer ton petit réseau privé ? Savent-ils que lorsque tu auras raté trois fois ton bac à cause de Max Payne et Age of Mythology, il ne te restera plus beaucoup de solutions : sombrer dans la déchéance et devenir journaliste de jeux vidéo (mais avec ta défaillante prestation à l'épreuve de français, je plains le mag qui t'embarquera) ou pire encore, développeur de jeux vidéo. Te rends-tu seulement compte de ce que cela signifie ? Oh, je sais, ça a l'air rose, mais c'est parce que tu n'as pas encore réalisé combien les journalistes de Gen4 étaient tatillons. Ils ne sont jamais contents : un enfer pour les développeurs. Alors passe ton bac, et arrête de jaser pendant qu'il en est encore temps ! Après, il sera trop tard... .

La bataille pour Dune

Bonjour à tous,

je lis votre mag tous les mois et ma rubrique préférée est les tests express ! Quel bonheur de voir ces p'tits jeux se faire démolir ! Or, dans le numéro de juillet-août, quelle ne fut pas ma surprise de voir Dune Empereur dans cette rubrique. Et qui est l'auteur du test ? Bingo : Remy Goavec !

J'avais déjà vu Remy se faire critiquer et j'avais eu envie de le défendre, mais là... Les commentaires sont risibles, c'est à se demander si tu y as joué. Le seul point auquel je te donne raison est l'IA, pas très travaillée. Tu as aussi qu'il ressemble à Dune 2000 et autres Alerta rouge, tu as joué avec une seule maison ? Tu as vu les nouvelles unités ? Dans Emperor, le joueur décide de tout... .

Alors, à mon avis, le problème c'est que Remy Goavec a une phobie de l'univers de Dune et a juré la mort de

Franck Heribert. Hein ? Il est déjà mort ? Alors de grâce, ne donnez pas le test de Dune Generations à Remy ! Merci !

Yellowst

Et allez !

Encore un qui n'est pas d'accord avec un de nos tests. C'est ton droit le plus strict mon petit, mais il faudrait que tu comprennes que sur un jeu, les avis divergent presque toujours (et diversement, c'est énorme), alors désolé

de pas être de ton avis, mais c'est notre boulot : et rassure-toi, on joue encore aux jeux avant d'écrire. Quand on fait d'avoir expédié celui de La bataille pour Dune en bref, c'est parce que la version est arrivée à la rédaction en fin de bouclage, la place qu'on lui prévoyait avait été accordée à un autre produit (récup à temps celui-là) et nous n'avons pas voulu attendre ce numéro pour le tester. Désolé pour les amateurs, quelques personnes, Dune, je m'en balance à un niveau qui confine au divin. Allez, tchao.

Vous êtes nombreux à vous plaindre

Quoi, Dune en bref ?

HOT LINES

ACCLAIM

Téléphone : 01 41 06 59 97 de 17h à 20h du lundi au vendredi.
Droits tél : 08 36 68 68 68 02 23 (10min)

ACTIVISION

Téléphone : 01 41 06 59 97 de 17h à 20h les lundi, mardi, mercredi et vendredi.
Droits tél : 08 36 68 68 68 02 23 (10min)
Mobil : 06 85 Activision

SIERRA/BLIZZARD

Téléphone : 01 41 06 59 97 de 17h à 20h
Droits tél : 08 36 68 68 68 02 23 (10min)

CODEMASTER

Téléphone : 01 71 65 61 81
Lundi et mardi de 17h à 20h : vendredi de 18h à 20h
Droits tél : 08 36 68 68 68 02 23 (10min)

CRYO

Droits tél : 08 36 68 68 68 02 23 (10min)

BISNET

Tous les jours de 10h à 18h

EA

Téléphone : 01 71 53 25 00 de 9h à 18h
du lundi au vendredi et le vendredi de 9h à 17h
Droits tél : 08 36 68 68 68 02 23 (10min)

EDIOS

Téléphone : 01 60 04 56 75
du lundi au vendredi de 9h à 18h00
Droits tél : 08 36 68 68 68 02 23 (10min)

INFOFRAMES

Téléphones d'entre : 01 30 16 00 00
Succursales commerciales :
01, rue des Bons Enfants
93295 Villejuif Cedex - France

Droits tél : 08 92 68 02 02 (10min)
Téléphone : 08 92 68 02 00 (10min)
du lundi au vendredi de 10h à 18h et de 19h à 20h
Mobil : 06 85 90 00 00 (20min)
E-mail : support@infoframes.com
Web : www.infoframes.com

MICROSOFT

Téléphone : 01 60 04 52 21
Client : Codex : 08 79 00 00 02 (23 (10min))
Mobil : 06 85 90 00 00

MICROSOFT

Téléphone : 01 60 04 52 20
du lundi au vendredi de 9h à 17h et le samedi de 10h à 13h
Mobil : 06 85 90 00 00

UBISOFT

Téléphone : 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 9h à 18h
Droits tél : 08 36 68 68 68 02 23 (10min)
Mobil : 06 85 90 00 00

Boîte postale

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :

Gen4 PC - Teignard

265, rue de Paris

Immeuble Le Néfés

93556 Montreuil Cedex

Et pour ceux qui n'ont pas de stylo, ni imprimateur, ni timbre, ni rien, ils peuvent m'écrire un e-mail à cette adresse : teignard@compucite-media.fr



**L'esprit bière
par Heineken**

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION.